1002

מבוכים & דרקונים

אוגדן הכללים



אוגדן הכללים

תוכן עניינים

תוכן עניינים



פיתוח ועיבוד הכללים: אהרון אלסטון
ציור כריכה קדמית: ג'ף איסלי
איורים: טרי דיקסטרה

עורך ראשי: גבע פרי
הפקה: גיא פרי - מיצוב בינלאומי בע"מ
סְדָר: טופ־טייפ
הרצות פילמים: ידע־סלע בע"מ
דפוס: רב־גון בע"מ

מסת"ב ISBN 965-437-051-4

נדפס בישראל Printed in Israel 1994

מיצוב בינלאומי בע"מ
רח' ביאליק 12, תל־אביב
טלפון: 03-5255524

אוגדן כללים למו"ד הוא שמו של ספר זה, שהינו אנציקלופדיה של כל החוקים העיקריים של משחק המו"ד. ספר זה מיועד לשמש ככרך עזר עבור מי שכבר שיחק במשחק המו"ד. תמצאו, כי נוח יותר למצוא חוק מסוים בספר זה מאשר בגירסאות מוקדמות יותר של המשחק.

כמעט כל החומר שהופיע בסידרת משחקי הקופסה מופיע כאן – אך במתכונת נוחה יותר. לדוגמה, כל לחשי המשחק נמצאים במקום אחד, וכך גם לגבי כל הפרטים ליצירת דמות מסוג לוחם.

אף שספר זה מיועד למשתמש המנוסה, ניתן ללמוד לשחק במשחק המו"ד מעמודים אלה. האוגדן חסר רבות מן הדוגמאות ורבים מן ההסברים הסבלניים, אותם ניתן למצוא במשחק הקופסה של מו"ד, אך בכל זאת ניתן ללמוד לשחק מתוך כללים אלה.

מהו משחק תפקידים?

לפני הטלוויזיה היה הרדיו. מאזינים בתחילת המאה ישבו לפני מכשירי הרדיו שלהם ורותקו למעשי הגבורה של גיבורי רדיו גדולים מן החיים. כיוון שהיה זה רדיו, הם לא יכלו לראות מה קורה, אך גם לא היה להם כל צורך בכך – הפעילות כולה תוארה באמצעות דיאלוג, סיפור ואפקטים קוליים, ותורגמה בעזרת דמיונם של המאזינים לסצינות אותן יכלו לראות, לחוות ולזכור.

משחקי תפקידים דומים מאוד להרפתקות רדיופוניות, מלבד פרט חשוב אחד: הם בנויים כפעולות גומלין. שחקן אחד מספק את הסיפור וחלק מן הדיאלוג, ואילו השחקנים האחרים, במקום לשבת ולצפות במתרחש, משתתפים בפועל. כל שחקן שולט בפעולותיה של דמות בסיפור, קובע את מהלכיה, מספק לדמות שלו דיאלוג ומחליט החלטות המבוססות על אופי הדמות ועל האפשרויות הנוכחיות שלה במשחק.

המשחק **מבוכים ודרקונים** הוא משחק תפקידים דמיוני. כלומר, הוא מתרחש בעולם בו גברים ונשים יכולים להפעיל כשפים רבי עוצמה, בו משגשגות מפלצות, כמו דרקונים והוא מלא בגיבורים כמו סינבד, הרקולס ולנסלוט.

כאשר משחקים במשחק המו"ד, שחקן אחד יהיה שליט המבוך (הידוע גם כשה"מ או שופט). הוא או היא ייצרו את העולם ואת הרקע בתוכם יתרחשו ההרפתקות וכן יגבשו מגוון דמויות שיאכלסו עולם זה. שה"מ אף יפתח מצבים שיתרחשו באותו עולם, ואז ינהל הרפתקות, כשהוא משמש בתפקיד מספר ראשי בסיפורים, בהם ישתתפו דמויותיהם של השחקנים האחרים.

גיבורי סיפורו של שה"מ יהיו הדמויות שיצרו השחקנים האחרים. שה"מ יציג בפני הדמויות מצבים, והן יחליטו כיצד להגיב באותם מקרים. מספר מצבים המובילים לסיום יהוו הרפתקה או סיפור. מספר הרפתקות, המתרחשות בזו אחר זו, יהוו מערכה.

ההכנות למשחק

כאשר נפגשת קבוצה למשחק, על כל אחד מן המשתתפים להביא את כל הציוד הנדרש לו, בכלל זה קוביות, עפרונות, דפי נייר ודמויות (רצוי על דפי דמויות). המשחק נערך בדרך כלל על־גבי שולחן. שה"מ יושב בקצה אחד, ובידיו מידע אודות המבוך. לעיתים קרובות ישתמש שה"מ במסך מקרטון קשיח כדי להסתיר את התיאורים ואת מפות המבוך, כך שלא ייחשפו במקרה לעיני המשתתפים.

השחקנים יושבים מסביב לשולחן, רחוק משה"מ, במקום ממנו יוכלו לראות בקלות כל מפה שתצויר במהלך ההרפתקה, את סדר הספרות (אם משתמשים בהן) וכדומה. במהלך המשחק יכולים המשתתפים לפנות כאוות נפשם לעזרתו של כל שחקן, ובכלל זה לחלק האוגדן העוסק ביצירת הדמויות (פרקים 1 עד 5). למרות זאת, אין להרשות להם לעיין בספר כולו. המיסתורין וההתרגשות ממפלצות ומכשפים בלתי־מוכרים עשויים להיפגם, אם יעיין מישהו בכל הפרטים במהלך המשחק.

מיפוי ודוברות

למרות שכל משתתף ימלא תפקיד של דמות, על השחקנים לטפל גם בתפקידי המיפוי והדוברות. כל שחקן יכול להיות ממפה או דובר.

הממפה הוא השחקן, המשרטט את מפת המבוך תוך כדי חקירתו. דמות אחת, לפחות, תשרטט מפות, בעוד רק אחד מן השחקנים ישרטט את המפה האמיתית. המפה צריכה להישאר על השולחן, כדי שכולם יוכלו לראות אותה ולהתייחס אליה. בשרטוט המפה יש להשתמש בעפרונות, למקרה של טעויות או מעברים מסובכים.

אם תנועת הקבוצה מביאה אותה לשטח חדש ובלתי־ממופה, יתאר שה"מ את האיזור לפרטיו, כך שממפה הקבוצה יוכל למפות את האיזור. אם יתגלה דבר מה, כמו דלת סתרים או פריט ממטמון, יתאר אותו שה"מ ויכריז על התוצאות, במקרה שהדמויות יחקרו את הפריטים.

הדובר הוא שחקן, אשר נבחר על־ידי שאר המשתתפים לתאר את פעולות הקבוצה, כדי ששה"מ לא ייאלץ להקשיב למספר קולות בבת־אחת. הוא או היא מספרים לשה"מ מה תעשה הקבוצה באותו תור. אם שה"מ מעדיף זאת, יכול כל שחקן בודד לתאר את פעולותיו. הדובר הוא רק אמצעי־עזר במערכות רבות; זהו אינו חוק המחייב את השחקנים.

השימוש בקוביות

לעיתים קרובות מעוניינות הדמויות לעשות צעד, המערב אלמנט של מקריות. נניח, שמישהו רוצה לזנק על גבו של סוס דוהר. ייתכן שיצליח – וייתכן שלא! ניתן להטיל קוביות כדי להחליט אם הפעולה הצליחה. במשחק מו"ד ישנם סוגים רבים של קוביות: קוביות של ארבע־, שש־, שמונה־, עשר־, שתים עשרה־, ואפילו עשרים פיאות.

קוביה בעלת ארבע פיאות נראית כמו פירמידה. גלגל אותה על השולחן, קרא את המספרים שפניהם כלפי מעלה לאורך תחתית הקוביה. מספר זה הוא תוצאת הגלגול.

כאשר מגלגלים קוביה בעלת שש פיאות או יותר, צד אחד תמיד ינחת כשפניו כלפי מעלה. מספר זה הוא התוצאה. בקוביה בעלת עשר פיאות, תיקרא, בדרך־כלל, הספרה 0 כ־10.

ניתן להשתמש בקוביה בעלת עשר פיאות כדי למצוא אחוז (מספר בין 1 ל־100). גלגל את הקוביה פעם אחת, קרא את התוצאות כספרת ה"עשרות", כשאת ה־0 חשב כ"אין עשרות". גלגל בפעם השנייה וקרא את התוצאות כספרת ה"אחדות". אם שני הגלגולים הם אפס, התוצאה היא 100.

לעיתים קרובות אנו משתמשים בקיצורים לייצוג סוגים שונים של קוביות: האות "ק" ואחריה מספר פיאות הקוביה, לדוגמה, "ק6" מתייחס לקוביה בעלת שש פיאות. אנחנו משתמשים ב"ק%" או 1ק100 ביחס לקובית האחוזים.

קוביות בעלות שתיים או שלוש פיאות אינן בנמצא, אך נוכל לדמות כי הן קיימות. נשתמש במטבע עבור ק2 – "עץ" הוא 1, "פאלי" הוא 2. כדי לקבל ק3, גלגלו ק6, חלקו את התוצאה בשתיים ועגלו.

לעיתים קרובות מופיע מספר לפני ה־"ק", כמו גם אחריו. מספר זה מציין את מספר הפעמים שעליכם לגלגל את הקוביה. (לדוגמה, 2ק8 אומר: "גלגל את קוביית שמונה הפיאות – פעמיים".) כאשר אתה מגלגל קוביה יותר מפעם אחת, חבר את תוצאות שני הגלגולים יחד. כך, 3ק6 אומר: "גלגל את קוביית שש הפיאות שלוש פעמים וחבר את שלוש התוצאות". לדוגמה, גלגולים של 5, 3 ו־1 ב־3ק6 ייתנו 9 (3+5+1=9).

מבנה האוגדן

ספר זה מחולק לשלושה חלקים: חלק העוסק ביצירת הדמויות, חלק הדן בחוקים ונספחים.

החלק העוסק ביצירת הדמויות

בחלק זה של הספר נתאר את כל מה שיש לדעת כדי ליצור דמות־שחקן, אשר תשוחק על־ידי כל שחקן, מלבד שליט המבוך. שה"מ אף הוא ימצא, שחלק זה שימושי ביצירת דמויות אדם ודמויות דמויי־אדם בלא שחקנים.

פרקים 1 עד 5 בחלק זה מקנים הבנה בסיסית של חוקי משחק המו"ד; תיאור מעמיק של הדרך בה נוצרות דמויות בני אדם ודמויי־אדם; מידע אודות הלחשים, המיומנויות והציוד, בו משתמשות הדמויות להשגת מטרותיהן; ומידע אודות פעולות שעל שחקנים ודמויותיהם לבצע במהלך המשחק.

החלק הדן בחוקים

חלק זה של הספר, המכסה את פרקים 6 עד 19, מכיל מידע מפורט על טיפול במהלכים, בהיתקלויות ובקרבות; הוא עוסק גם בתהליכים, כמו קרב המוני, הענקת נסיון ומשחק בדמויות בלא שחקנים. מרכיביו העיקריים כוללים את כל המידע הנדרש על מפלצות, בני־אלמוות ואוצרות. בנוסף לכך דן חלק זה בהנחיות לשליט המבוך, במערכות, בחוקים שונים ובמישורי הקיום.

נספחים

בנספחים מצוי מידע חשוב, המתייחס לעולם משחק המו"ד וכן להמרת הדמויות למשחק המו"ד המתקדם. תמצאו בתוכם דפי פרוטוקול נוספים, מסמכים שימושיים ומפתחות ללחשים ולחוקים.

הערה בנושא שמות

לאורך הספר כולו נעשה שימוש בכינויים בלשון זכר (הוא, אתה, שלו). אנו מקווים, כי שימוש זה לא יפורש על־ידי אף אחד כנסיון להוציא נשים מן המשחק או לרמוז על מניעתן מלשחק. מאות שנים של שימוש הפכו כינויים אלו לנייטראליים, ואנו חשים, כי שימוש בהם מניב טקסט בהיר ותמציתי.

במוקדם או במאוחר תרצו ליצור דמות משלכם. לפני שתתחילו, קחו עיפרון ואת הקוביות מרובות הפיאות, בהן משתמשים במשחק המו"ד. כמו כן תזדקקו לדף דמות ריק (או דף מחברת) כדי לעקוב אחר הפרטים. דוגמה לדף דמות תמצאו בנספח 3.

אם אתם משתמשים בדף נייר חלק, העתיקו עליו את מבנה דף הדמות – במלים אחרות, השאירו מקום לשמכם ולשם הדמות בצד ימין למעלה, ומקום לסוג הדמות, רמתה, סוג השריון ומתחתם מקום לנקודות פגיעה וכך הלאה. שליט המבוך צריך לצפות ביצירתה של כל דמות ודמות וכן בכל גלגולי הקוביות.

הנסיון הראשון ביצירת דמות יארך בוודאי כשעה. גם כאשר תהיו מורגלים בתהליך, הוא עדיין יארך כ־10 עד 30 דקות. אם שליט המבוך מתחיל מערכה חדשה, עליו לכנס את כולם לישיבה, בה ייצרו כל השחקנים את דמויותיהם ובה הוא יתאר את עולם המערכה, במסגרתו ישחקו האחרים. מרגע שיוצאת המערכה לדרך, אסור לשחקן לנסות ליצור דמות בתחילת ישיבת המשחק (אלא אם כן מבקש אותו שה"מ במפורש לעשות כן) – הדבר מעכב את התחלת המשחק. את כל הגלגולים, התיקונים, הרכישות וכדומה יש לבצע לפני שלב זה.

להלן רשימת הצעדים שיש לבצע, כאשר בונים דמות חדשה; כל צעד מוסבר לאחר מכן בפירוט.

צעדים ביצירת דמות:

1. גלגל עבור מידות תכונה
2. בחר סוג דמות
3. התאם את מידות התכונה
4. גלגל עבור נקודות פגיעה
5. גלגל עבור כסף
6. רכוש ציוד
7. קבע מספרים וגלגולים אחרים
8. שים לב להתאמות למידות התכונה
9. בחר את נטיית הדמות
10. בחר שם, אישיות ורקע
11. קבע את גובה ומשקל הדמות
12. צבור ניסיון

גלגל עבור מידות התכונה

גלגל 3ק6 עבור כל תכונה:
כוח
תבונה
חוכמה
זריזות
כושר
כריזמה

רבות מן התכונות הבונות דמות – למשל, כוחה הגופני ורמת התבונה שלה – מיוצגות במשחק על־ידי מספרים. שש מהן הן תכונות הדמות: כוח, תבונה, חוכמה, זריזות, כושר וכריזמה.

כוח (כח) הוא החוזק הגופני של הדמות, הוא משפיע על כמות הנזק שיכולה הדמות לגרום באמצעות כלי נשק ידניים (כמו חרבות ואלות) ובאמצעות כלי נשק מושלכים (כמו חניתות וסכינים), הוא משפיע על הסיכוי לפגוע באמצעות כלי נשק ידניים וקובע את יכולתה של הדמות לבצע פעולות, כמו פריצת דלתות נעולות.

תבונה (תב) היא יכולתה השכלית של הדמות. היא משפיעה על מספר השפות אותן יכולה דמות ללמוד.

חכמה (חכ) היא עוצמת יכולתה של הדמות להבין את העולם, את הדרך בה דברים פועלים, את כוחות הטבע וכדומה. היא משפיעה על יכולתה הטבעית של הדמות לעמוד בפני לחשים.

זריזות (זר) היא מיומנותה ומהירותה של הדמות. היא משפיעה על יכולתה של הדמות לשלוט בכלי ירייה ובכלי נשק מושלכים (כמו קשתות וסכיני הטלה) ועשויה להקשות על אויבים לפגוע בה.

כושר (כש) הוא מצב בריאותה הגופני של הדמות ונמרצותה. הוא משפיע על מספר נקודות הפגיעה של הדמות (על יכולת ההישרדות מפציעה).

כריזמה (כר) היא עוצמת אישיותה ונוכחותה של הדמות. היא משפיעה על הדרך בה דמויות אחרות, ובמיוחד דמויות בלא שחקן, הנשלטות על־ידי שה"מ, מגיבות כלפיה.

אתם מגלגלים קוביות כדי למצוא את מידתה של כל תכונה. דבר זה נעשה על־ידי גלגול הקוביה בעלת שש הפיאות שלוש פעמים וחיבור התוצאות. או, אם יש לכם שלוש קוביות בעלות שש פיאות, גלגלו אותן יחד. (ההתייחסות לכך בטקסט היא, בדרך כלל, "גלגל 3ק6.")

לדוגמה, אם גלגלת בשלוש הפעמים 1, הניקוד הסופי הוא 3– הניקוד הנמוך ביותר האפשרי. אם גלגלת בכולן 6, הניקוד הסופי יהיה 18– הניקוד הגבוה ביותר האפשרי.

בסופו של דבר, צריכים להיות בידך שישה מספרים, כל אחד מהם בין 3 ל־18. אלה הן מידות התכונה של הדמות שלך. תוך כדי גלגול הקוביות, רשום את הניקוד ליד שמות התכונות.

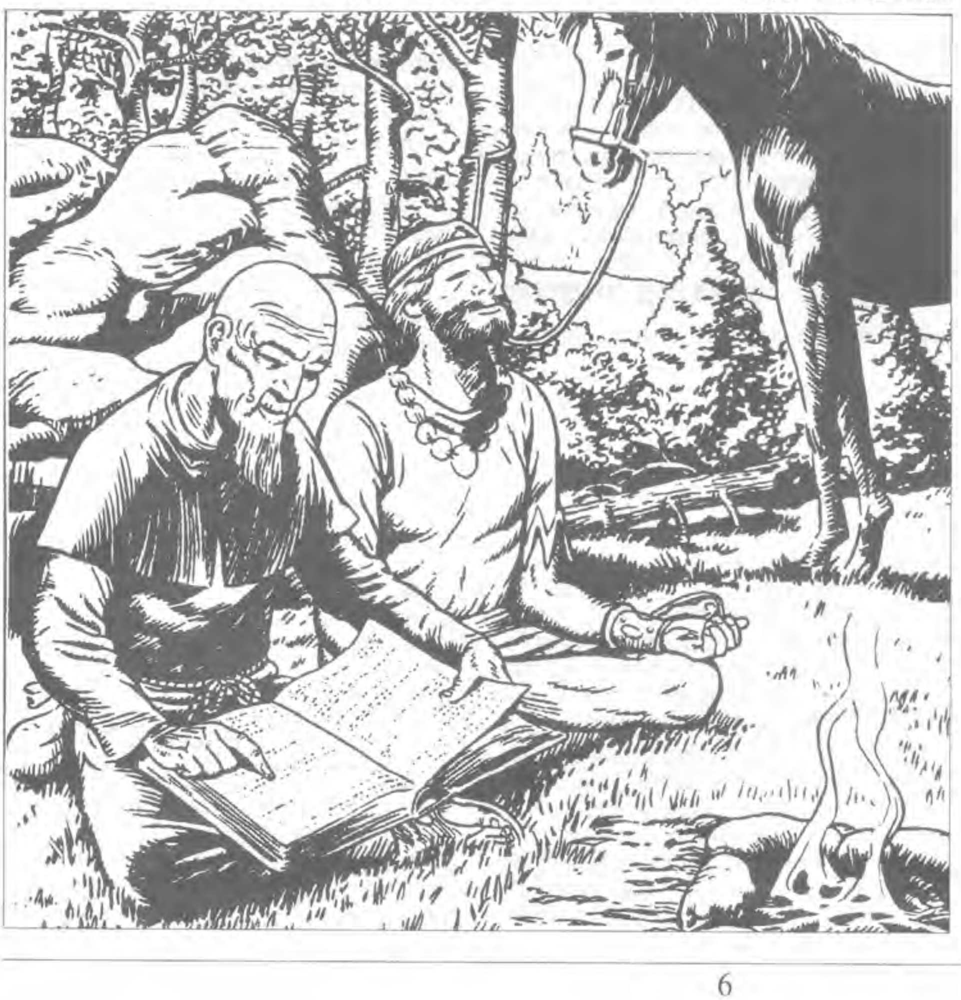
מידת תכונה גבוהה יכולה לעזור לדמות בדברים מסוימים. למשל, כוח רב מאפשר לדמות לגרום נזק רב יותר בקרב; כושר גבוה עוזר לדמות להתגבר על פציעה; כריזמה גבוהה עוזרת לדמות למשוך חברים. מידות נמוכות הן בעלות השפעה הפוכה בדיוק. נדון בהשפעות אלה בטבלת הבונוסים והעונשים עבור מידות תכונה.

ניתן לשנות את מידות התכונה בצעד 3 ("התאמת מידות התכונה"), אך קודם עליך להחליט מאיזה סוג תהיה דמותך.

דרישות ראשיות

כל סוג דמות דורש כישרון יוצא דופן באחת מן היכולות – במילים אחרות, לכל סוג דמות ישנה תכונה בעלת חשיבות עליונה. (לדוגמה, תכונתו החשובה ביותר של הלוחם היא הכוח, וזו של הכוהן היא החוכמה.) הללו מוכרות כדרישות הראשיות.

לכל סוג דמות דרישות ראשיות משלו. כלומר כל סוג מוכשר בפעולות מסוימות, כמו לחימה (לוחמים הודות לכוחם), ריפוי (כוהנים הודות לחוכמתם), התגנבות (גנבים הודות לזריזותם) וכך הלאה. ככל שמידת הדרישה הראשית של הדמות גבוהה יותר, כך גדלה מידת מיומנותה במקצוע שלה. הדרישות הראשיות לכל סוג מצוינות לצד סוג הדמות.



בחר סוג דמות

סוג דמות הוא מקצועה העיקרי של דמות במערכה. חשוב על כל סוג דמות כסוג של תבנית. לכל הלוחמים בספרים ובסרטים, למשל, ישנן מספר תכונות משותפות, ותכונות משותפות אלה – במונחי משחק המו״ד – הן המרכיבות את סוג דמות הלוחם.

סוגי דמויות השחקן (ד״ש) שביכולתך לבחור כוללות ארבעה סוגים אנושיים (כוהן, לוחם, קוסם, גנב), שלושה סוגי דמויי־אדם (גמד, אלף, זוטון) ושני סוגי דמויות מיוחדים (דרואיד, מיסטיקן).

בוודאי הבחנת, כי שמות הסוגים של דמויי־האדם נשמעים כשמות גזעים או זנים, יותר מאשר כשמות מקצועות. הסיבה לכך היא, שדמויי־האדם מוגבלים יותר באפשרויותיהם מבני אדם, לכן גזע שלם יכול להיות מיוצג על־ידי סוג דמות אחד.

סוגי דמויות

מרבית הדמויות הן אנושיות. ברוב מערכות משחק המו״ד בני אדם הם הנפוצים ביותר מבין היצורים התבוניים. כל דמות חדשה יכולה להשתייך לאחד מסוגי בני האדם (כוהן, לוחם, קוסם, גנב), ללא קשר למידות התכונה שלה.

דמויי־האדם (גמד, אלף וזוטון) יהיו נפוצים פחות: גזעים אלה אמורים להיות מבודדים ומיסתוריים במידה מסוימת. הם נקראים "דמויי־אדם" בשל דמיונם הרב לבני־האדם. לכל סוג דמות של דמויי אדם יש דרישות תכונה מסוימות. אם לדמות שזה עתה נוצרה אין ניקוד גבוה מספיק בתכונה מסוימת, היא לא תוכל להשתייך לסוגי דמויי האדם.

מבחינה טכנית, סוגי הדמויות המיוחדים (דרואיד ומיסטיקן) שייכים למערכת דמויות בני האדם, אך הדרישות לגביהם מחמירות כל־כך וההנחיות ליצירתם כה יוצאות דופן, עד כי הופרדו עבורכם לשם התייחסות נפרדת. ייתכן שה״מ לא ירצה כלל להשתמש בדמויות אלה במערכה שלו; מכיוון שהן מוצגות בנפרד, יהיה לו קל יותר להחליט החלטה מעין זו ולפעול בהתאם.

טבלת סוגי הדמויות ודרישות לתכונות

סוג הדמות	דרישות ראשיות	דרישות אחרות
כוהן	חוכמה	אין
לוחם	כוח	אין
קוסם	תבונה	אין
גנב	זריזות	אין
גמד	כוח	כושר 9
אלף	כוח\תבונה	תבונה 9
זוטון	כוח זריזות	זריזות 9 כושר 9
דרואיד	חוכמה	נטייה ניטראלית \ השגת דרגה 9 ככוהן
מיסטיקן	כוח זריזות	חוכמה 13 זריזות 13

תיאורי הדמויות

כוהן הוא דמות אנושית, אשר הקדישה את כל חייה למטרה דגולה ונעלה. לעיתים קרובות תהווה מטרה זו ייעודו של הכוהן. כוהן שומר חוק, למשל, יהיה מסור להפצת חוק וסדר בעולם המשחק. לכוהן כוחות קסם והוא יכול להשתמש בכלי נשק רבים כמעט כמו לוחם. הדרישה הראשית של הכוהן היא חוכמתו.

לוחם הוא דמות, אשר מיומנותה העיקרית היא כישרונה בשימוש בכלי נשק. לוחם יכול להיות אביר בעל שריון כבד או נושא צלב בעל שריון קל, אך מה שמייחד אותו היא מיומנותו העצומה בקרב. במשחק דרישתו הראשית של הלוחם היא כוחו.

קוסם הוא דמות בעלת כוחות קסם. בתחום הלוחמה יכולתו מועטה, אם בכלל ובתחילת הקריירה שלו גם יכולתו בעשיית קסמים מצומצמת. אולם, ככל שהוא צובר נסיון רב יותר, כך הוא הופך לדמות בעלת עוצמה וביכולתו להפעיל לחשי כישוף חזקים. דרישתו הראשית של הקוסם היא תבונתו.

גנב הוא דמות בעלת תכונות בילוש. בין אם הוא אכן מתפרנס בפועל מגניבה ובין אם לא, הוא ניחן במיומנויות רבות ההולמות מקצוע זה. הוא מסוגל לנוע בחשאי, לטפס על משטחים ישרים, לפרוץ מנעולים וכדומה. תכונות הקרב שלו טובות משל הקוסם, אך אין הוא לוחם חזק. דרישתו הראשית של הגנב היא זריזותו.

גמד הוא דמוי אדם גוץ, רחב ואיתן. הוא דומה ללוחם בפרטים רבים, אך יש לו תכונות מיוחדות רבות, כמו גם מיגבלות מיוחדות רבות, המבדילות אותו מן הלוחם האנושי. דרישתו הראשית של הגמד היא כוחו. בנוסף, ניקוד הכושר של דמות הגמד חייב להיות 9 או יותר. אם הדמות שאתה יוצר היא בעלת כושר של 8 או פחות, היא אינה יכולה להיות גמד.

אלף הוא דמוי־אדם זריז ורזה. הוא מהווה צירוף מוצלח מאוד של דמויות הלוחם והקוסם. הוא קשוח פחות מן הלוחם האנושי ולעולם לא ישיג את יכולת הקסמים העצומה של הקוסם האנושי, אך הוא ניחן במרבית תכונותיהן של שתי הדמויות. מלבד זאת, יש לו גם תכונות ומגבלות מיוחדות אחרות, המבדילות אותו מדמויות בני אדם. לאלף שתי דרישות ראשיות: כוח ותבונה וניקוד התבונה שלו חייב להיות 9 או יותר. אם הדמות שאתה יוצר היא בעלת ערך תבונה 8 או פחות, היא אינה יכולה להיות אלף.

זוטון הוא דמוי־אדם קטן. הוא ניחן בתכונות רבות הדומות לתכונות הלוחם, אך מוכר גם בזכות תכונת היערנות שלו. הוא אינו קשוח כלוחם ויש לו תכונות ומגבלות מיוחדות, המבדילות אותו מדמות הלוחם. לזוטון שתי דרישות ראשיות: כוח וזריזות וניקוד הזריזות שלו חייב להיות 9 או יותר. כמו כן, לדמות הזוטון צריך להיות ערך כושר של 9 או יותר.

דרואיד הוא סוג מיוחד של עושה כשפים, המקדיש עצמו לצרכי הטבע ולשימורו. אולם, אינך יכול להתחיל לשחק דמות כדרואיד. דמות הדרואיד חייבת להתחיל ככוהן – ובעצם, ככוהן בעל נטייה נייטראלית (נטיות נדונות בצעד 9, "בחר בנטיית דמות") – ולצבור נסיון רב (עד דרגת נסיון 9) ככוהן. רק בנקודה זו הוא יכול להפוך לדרואיד.

מיסטיקן הוא סוג של נזיר־לוחם. הוא חי חיים נזיריים, מקדיש עצמו לפילוסופיה ולשליטה בגופו ומאמן את עצמו להיות מומחה בקרב מגע. מיסטיקנים אינם מתאימים לכל המערכות ולכן יכול שה״מ להתנגד לכניסת מיסטיקנים לעולמו. דרישותיו הראשיות של המיסטיקן הן כוח וזריזות. בנוסף, לדמות מיסטיקן חייב להיות ערך 13 או יותר בתכונות החוכמה והזריזות שלו.

כל סוגי הדמויות הללו יתוארו ביתר פירוט בפרק 2. אם עדיין אינך יודע מספיק על סוגים אלה כדי להחליט מה תהיה דמותך החדשה, אתה יכול לדלג לפרק 2 ולאחר מכן לחזור לכאן ולבחור. לאחר שתחליט מאיזה סוג תהיה דמותך, המשך לצעד הבא.

התאמת מידות התכונה

ביכולתך להחליף שתי נקודות תכונה, שאינך מעונין בהן, על מנת להגדיל את הדרישה הראשית שלך בנקודה אחת. ניתן לבצע חילוף זה ללא הגבלה, בתנאי שאין מנמיכים שום תכונה מתחת לערך 9. לא ניתן להנמיך את ערכי הזריזות, הכושר או הכריזמה. ניתן להגדיל רק את ערך הדרישה הראשית של דמותך.

לאחר שגילגלת את תכונות הדמות שלך והחלטת מה יהיה סוגה, תוכל להגדיל את הדרישות הראשיות שלה על־ידי הנמכת מידות תכונה אחרות. הדבר דומה לאימון מאומץ, שמטרתו לשפר מיומנות אחת תוך הזנחת אחרות. (לדוגמה, קוסם עשוי לבלות את כל זמנו בלימודים קשים, בעודו מזניח את אימוניו הגופניים; בסופו של דבר תהיה לו תבונה רבה יותר וכוח קטן יותר).

אלה הם החוקים להחלפת נקודות תכונה:

1. הדרישה הראשית גדלה בנקודה אחת עבור כל 2 נקודות שמאבדת מידת תכונה אחרת. אם לדמות יש שתי דרישות ראשיות, שתיהן יכולות לגדול.
2. נקודות כושר וכריזמה אינן יכולות להתחלף באחרות.
3. לא ניתן להקטין זריזות (אך ניתן להגדילה עבור דמויות גנב או זוטון).
4. לא ניתן להנמיך שום ניקוד מתחת ל־9. אם הניקוד הוא כבר 10 או פחות, לא ניתן להנמיכו עוד.

דוגמה: לאלף יש ניקוד תבונה וכוח של 12 וניקוד חוכמה של 13. השחקן שלו רוצה שיהיה גם חזק יותר וגם נבון יותר. הוא מנמיך את ניקוד החוכמה ב־2, ל־11, כך שניתן יהיה להוסיף נקודה אחת לכוח. לאחר מכן הוא מנמיך שוב את החוכמה ל־9 ומוסיף נקודה לתבונה. התוצאה היא ניקוד תבונה וכוח של 13 וחוכמה מותאמת בניקוד של 9.

כוהן, בעל כוח וחוכמה 15, מנמיך את הכוח ב־6 (ל־9) ומגדיל את החוכמה ב־3 (ל־18).

אם ברצונך לשנות מידות תכונה כלשהן, עליך לעשות זאת לפני שאתה מתקדם בבניית הדמות. לא ניתן לבצע התאמות אלה מאוחר יותר. זכור, כי כלל אינך חייב להתאים את מידות התכונה, זוהי אפשרות ולא דרישה.

גלגל עבור נקודות פגיעה

ערך נקודות הפגיעה של הדמות שלך מסמל את יכולתה להתגבר על פגיעה. ככל שערך נקודות הפגיעה שלה גבוה יותר, מידת הנזק שתוכל לספוג לפני שתמות תהיה גבוהה יותר. דמויות השורדות זמן מספיק כדי לרכוש נסיון רב, צוברות, בדרך כלל, יותר ויותר נקודות פגיעה; משום כך, דמות מנוסה תחזיק מעמד בקרב או במצבים מסוכנים אחרים זמן רב יותר מאשר דמות בלתי־מנוסה.

מקצועה של דמות משפיע באופן דרמטי על מספר נקודות הפגיעה שהיא מקבלת. לוחמים וגמדים מקבלים נקודות פגיעה רבות. קוסמים וגנבים מקבלים רק נקודות מעטות. הדמויות האחרות מקבלות כמות ממוצעת.

מצא את סוג הדמות שלך בטבלת סוג הדמות וקוביות הפגיעה ואז גלגל את סוג הקוביה המצויין, כדי למצוא את נקודות הפגיעה הראשוניות שלך. שים לב, מידת כושרה של הדמות שלך יכולה להשפיע על מספר נקודות הפגיעה שיהיו לה. מצא את טבלת הבונוסים והעונשים למידות תכונה והוסף את המספר המתאים למספר נקודות הפגיעה שגילגלת עבור הדמות שלך.

טבלת קוביות הפגיעה לסוגי דמויות

סוג הדמות	קוביה לנקודות פגיעה
כוהן	1ק6
לוחם	1ק8
קוסם	1ק4
גנב	1ק4
גמד	1ק8
אלף	1ק6
זוטון	1ק6
דרואיד	לא חל
מיסטיקן	1ק6

גלגל עבור כסף

גלגל 3ק6 והכפל ב־10 כדי למצוא את מספר פיסות הזהב ההתחלתי של הדמות שלך.

הדמות שלך מתחילה את דרכה ללא נכסים, מלבד ביגוד רגיל ומעט כסף, אשר נחסך במשך שנים רבות. יהיה עליך לצאת לקנות ציוד, אך ראשית עליך לגלות כמה כסף יש לך.

גלגל 3ק6 (שלוש פעמים קוביה בעלת שש פיאות), והכפל את הערך ב־10. (לדוגמה, אם גילגלת 12, הערך הכולל יהיה 120.) זהו מספר פיסות הזהב (פ"ז) ההתחלתי שלך. רשום זאת בדף הדמות שלך. אם אתה משתמש בדף הכתוב בכתב יד, רשום את המלה "כסף" מאחור, ולצידה ציין את המספר שזה עתה גלגלת.

קנה ציוד

עכשיו כשיש לך כסף, תוכל לקנות באמצעותו את הציוד הדרוש לך כדי לצאת להרפתקה. בשלב מתקדם יותר בספר, בפרק 4, נמצאת רשימת ציוד מלאה. דאג לוודא עם שליט המבוך שלך, אם כל מה שנמצא ברשימה זו זמין למערכה שלו. אם המערכה שלו חורגת מאוד ממערכה של משחק המו"ד "הסטנדרטי", עשויה להיות לו רשימת ציוד שונה לגמרי, שאותה עליו לספק לך.

קיימות מגבלות ביחס לפריטים המותרים לדמותך, במיוחד בנוגע לשריון ולנשק. לפני שתצא לקניות, וודא שקראת את התיאור המלא של סוג הדמות שלך, המופיע בהמשך פרק זה.

לדוגמה, קוסם אינו יכול כלל ללבוש שריון וביכולתו להשתמש רק בסוגים מעטים של כלי נשק. יהיה זה בזבוז כסף עבור דמות מסוג זה לקנות חרב ומגן; במקום זאת ניתן לחסוך כסף זה, או להוציאו על נפט, לפידים ופריטים אחרים. גנבים, לעומת זאת, חיבים לקנות כלי גנבים, כדי לנצל את תכונת פריצת המנעולים שלהם.

רשום על פיסת נייר את כל הציוד שברצונך לרכוש וסכם את העלות. אם המחיר גבוה ממספר פיסות הזהב שברשותך, עליך למחוק פריט כלשהו מן הרשימה. כאשר תוכל לשלם עבור רשימת הציוד שלך, החסר את העלות מכספך ורשום את הציוד בדף הדמות שלך.

היה זהיר בקניותיך! אתה עלול לשכוח, למשל, לקנות חבל, ופתאום לגלות, כי אתה זקוק לו במהלך הרפתקה – אם לא קנית, לא יהיה לך. התייעץ עם שחקנים אחרים ועם שה"מ לגבי מה כדאי לקנות ומה לא. זכור, כי ניתן לחסוך כסף לשם קניית ציוד יקר בשלב מאוחר יותר.

אל תשכח לחשים

אם הדמות שלך עושה כשפים, היא תצטרך לצייד את עצמה בלחשים שהיא יודעת. קוסמים יודעים לחש אחד בדרגת הנסיון הראשונה שלהם, בעוד הכוהנים לומדים את הלחש הראשון שלהם בדרגה השנייה. בקש משה"מ שלך את הלחשים שיודעת הדמות שלך.

קוסמים זקוקים גם לספרי לחשים, כדי לתעד את הלחשים שהם יודעים. ספר הלחשים הראשון של הקוסם ניתן חינם, כמתנה מן הקוסם שלימד אותו. כוהנים אינם צריכים ספרי לחשים.

קבע מספרים וגלגולים אחרים

דירוג השריון, גלגולי ההתקפה וגלגולי ההצלה הם מספרים, אותם תחשב מתוך התכונות האחרות של הדמות, או שתמצא בטבלאות הנתונות; מספרים אלה חשובים לדרך תפקודה של הדמות בקרב.

דירוג שריון

דירוג השריון, לעיתים מקוצר ל"דרג"ש", הוא מספר המציין עד כמה קשה לפגוע בדמות שלך. במקרה של דירוג השריון, שלא כמו במקרה של מספרים אחרים במשחק המו"ד, מספר נמוך הוא טוב עבור הדמות, ומספר גבוה הוא גרוע.

סוג השריון שלך הוא שילוב של דירוג השריון שאתה לובש וכל התאמה עקב זריזות. ראשית, מצא את דירוג השריון שלך בטבלת דירוגי השריון וסוגיו.

טבלת סוג השריון ודירוג השריון

סוג השריון	דירוג השריון
ללא שריון	9
שריון עור	7
שריון קשקשים	6
מעיל שרשראות	5
שריון רצועות	4
שריון לוחות	3
חליפת שריון	0
מגן	הפחת 1*

* אם אתה משתמש במגן, הפחת 1 מערך הדרג"ש. לדוגמה: מעיל שרשראות לבדו הוא דרג"ש 5, אבל בתוספת מגן הוא דרג"ש 4.

ברגע שאתה יודע מהו דירוג השריון שלך, אשר נקבע על־פי סוג השריון שלך, אתה יכול לקבוע התאמות לדירוג השריון שלך על־פי זריזותך.

מצא את ערך הזריזות שלך בטבלת הבונוסים והעונשים למידות התכונה. עבור כל +1 בטבלה, הפחת 1 מדירוג השריון שלך. עבור כל –1, הוסף 1 לדירוג השריון שלך.

דוגמה: אם אתה לובש שריון שרשראות ומגן (דרג"ש 4), אך יש לך ניקוד זריזות של 15 (+1 בונוס), ערך דירוג השריון שלך משתפר ויורד ל־3. אם אתה לובש שריון לוחות ומגן (דרג"ש 2), אך יש לך ניקוד זריזות של 5 (–2 קנס), ערך השריון שלך נעשה גרוע יותר ועולה ל־4.

זכור: ככל שערך הדרג"ש נמוך יותר, כך קשה יותר לפגוע בך. עונש לדירוג השריון מעלה, למעשה, את הערך והופך אותך לפגיע יותר. אם הדרג"ש שלך טוב מאפס, משתמשים במספרים שליליים או ב"מספרי מינוס". לדוגמה, דמות בעלת ניקוד זריזות 18 (בונוס +3, המתורגם ל־3– בדרג"ש), הלובשת שריון מרוקע ומגן (דרג"ש 2), תהיה בעלת דרג"ש "מינוס אחד" (–1).

גלגולי התקפה

גלגול התקפה הוא מספר, המייצג את מידת הקושי או הקלות בה פוגעת הדמות שלך במטרות אחרות.

בקרב, כאשר הדמות שלך מנסה לפגוע בדמות אחרת, גלגל 1ק20; גלגול זה ידוע כגלגול ההתקפה שלה. (בתוספות משחק מסוימות הוא נקרא גם "גלגול הפגיעה", "גלגול לפגוע", או "גלגול לשם לפגיעה".) ברגע שאתה יודע את המספר שגלגלת בקוביה, אתה מוסיף כל בונוס שמקבלת הדמות שלך בשל ערך תכונות גבוה, כלי נשק מכושפים, או גורמים אחרים. השווה את התוצאה הסופית למספר הדרוש לפגיעה בדירוג השריון של דמות היריב. אם הגעת למספר זה או עברת אותו, הדמות שלך פגעה בהצלחה בזו של יריבך.

אך כיצד תמצא את המספר לו אתה זקוק כדי לפגוע בדירוג שריון מסוים? פשוט מאוד: אנו מספקים לך זאת בטבלאות נוחות. הצץ בטבלת גלגולי ההתקפה בעמוד 106. קדימה, עבור לעמוד זה וכשתסיים להתבונן בו חזור לכאן.

כדי להשתמש בטבלה, הצלב את דרגת הנסיון והמקצוע של הדמות שלך עם דירוג השריון של יריבה. בטבלה, קוסם הוא עושה כשפים, האותיות "כ, ג, ד" מציינות "כוהנים, גנבים ודרואידים", האות "ל" מציינת "לוחם" (וכוללת גם מיסטיקנים ודמויי־אדם מרמה נמוכה), והצירוף "דא" מציין "דמויי־אדם" (ומשתמשים בו עבור דמויי־אדם מנוסים מאוד). המספרים "19" עד "20" מציינים את דירוג השריון של היריב.

לוחם מדרגה ראשונה תוקף אויב עם דירוג שריון (דרג"ש) 2. בטבלת גלגולי ההתקפה בפרק 8, לך לטור "ל" (עבור לוחם), רד עד למקום בו כתוב "1 עד 3" (זאת אומרת, דרגות נסיון "1 עד 3"), ואז לך לטור המקביל לדרג"ש 2. עליך לגלגל 17 כדי לפגוע בדירוג שריון זה.

גלגולי התקפה מול תלד"0

עכשיו, רשום את גלגולי ההתקפה של הדמות שלך בדף הדמות. ניתן לבצע זאת בשתי דרכים. האחת מתאימה לשחקנים מתחילים ולשחקנים המתקשים לפעמים בגלגול מספרים; האחרת מתאימה לשחקנים מנוסים, שאין להם בעיה בגלגול מספרים.

גלגולי התקפה: על־פי הדרך הראשונה, אתה רושם את גלגולי הפגיעה של הדמות שלך לגבי מספר סוגי שריון. במקום לרשום את כל סוגי השריון הקיימים (19 עד 20–), אנחנו רושמים, בדרך כלל, רק דרג"ש 9 עד 5–; אלו הם סוגי השריון השכיחים ביותר במשחק.

על־גבי דף הדמות שלך הכן טבלה קטנה ופשוטה, המציינת את גלגולי ההתקפה של דרגת הדמות וסוג הדמות שלך. בעמוד זה ישנה דוגמה לגלגולי התקפה עבור לוחם מדרגה ראשונה; לגבי שאר הדמויות, פנה לטבלה הראשית בפרק 8 ורשום את כל המידע המתאים על־גבי דף הדמות שלך. בדרך זו, כשהלוחם שלך מדרגה ראשונה מתקיף דרג"ש 2–, תוכל להסתכל בדף הדמות שלו ולראות מיד כי עליו להשיג גלגול של 20 כדי לפגוע במטרה.

תלדס: הקיצור מציין "תוצאה פגיעה דרג"ש 0". אין שום דבר מיסתורי בכך; זהו רק המספר לו זקוקה הדמות שלך כדי לפגוע בדירוג שריון 0. בטבלה שלמטה, לדוגמה, ניתן לראות כי לוחם מדרגה ראשונה צריך להשיג גלגול של 19, כדי לפגוע בדירוג שריון מסוג 0; לכן התלדס שלו הוא 19.

ישנם שחקנים מנוסים שאינם מעוניינים בטבלה שלמה, היוצרת אי־סדר בדפי הדמות שלהם; הם מסתפקים בציון מספר התלדס של הדמות שלהם. בנוסף לכך, רבים מתיאורי המפלצות המקוצרים, הקיימים בהרפתקות משחק המו"ד, עושים שימוש במספר התלדס.

כדי להשתמש בתלדס, עליך לבצע מספר פעולות חיבור וחיסור במהלך הקרב. אתה מחסר את גלגול ההתקפה המתוקן שלך (המספר שגולגל בקוביה בעלת 20 פיאות בתוספת כל הבונוסים) מן התלדס שלך והתוצאה היא דירוג השריון בו פוגעת הדמות שלך.

לדוגמה, רוגין הוא גמד מדרגה 3, הנלחם בהובגובלין החמוש בשריון שרשראות (דרג"ש 5). התלדס של רוגין הוא 19, והוא מגלגל 16; רוגין פוגע בהצלחה בדירוג השריון של יריבו (3 = 19–16), שכן הוא פגע בדרג"ש 3 (שהוא טוב בשתים מדרג"ש 5).

בדומה, במקום לחשב באיזה דרג"ש פוגעת התקפתך, ביכולתך להשתמש בתלדס כדי לקבוע מהו המספר הנדרש כדי לפגוע בדירוג שריון מסויים. הפחת את דירוג השריון של המגן מה־תלדס של התוקף. אם דירוג השריון הוא בעל ערך שלילי, הוסף את מספר דירוג השריון לתלדס של התוקף. התוצאה היא המספר אותו צריך התוקף כדי לפגוע ביריבו.

למשל, רוגין, הגמד מדרגה 3, צריך 19 או יותר בקוביה של 20 פיאות כדי לפגוע במפלצת בעלת דרג"ש 0. רוגין עומד בפני טרול (דרג"ש 4) והוא צריך גלגול של 15 או יותר כדי לפגוע במפלצת (15 = 19–4).

אם אתה שחקן מתחיל, כדאי לך להיצמד לטבלה המורחבת; כשתרגיש שאתה שולט בה במידה מספקת, תוכל להתאמן בשימוש במספר התלדס. כשתחוש בנוח גם עם התלדס, תוכל להפסיק להעתיק את כל הטבלה על דף הדמות שלך ולהסתפק רק ברישום של התלדס.

גלגולי הצלה

מצא את סוג הדמות שלך ואת דרגת הנסיון שלה בטבלת גלגולי ההצלה בפרק 8. לך לטור המייצג את סוג ההתקפה ממנו סובלת הדמות שלך. המספר המוצג בטור זה הוא גלגול ההצלה שלך. גלגל מספר זה ומעלה ב־1ק20, כדי להימנע מהשפעות ההתקפה או כדי לצמצמן.

גלגול הצלה מציין את נסיון הדמות שלך להימנע מהשפעותיה של התקפה יוצאת־דופן כלשהי: רעל, לחשי קסם, נשיפתו הבוערת של דרקון וכדומה. גלגול הצלה מוצלח משמעו שהדמות ספגה כמות פחותה של נזק, או שלא סבלה מהשפעות מזיקות כלל, תלוי בסוג ההתקפה. גלגול הצלה בלתי־מוצלח משמעו שהדמות ספגה את מלוא הנזק או את מלוא ההשפעה של ההתקפה. גלגול ההצלה מגולגל ב־1ק20, כאשר מציין זאת שה"מ.

לדמות אין רק מספר גלגול הצלה אחד; יש לה מספר שונה עבור כל אחת מחמש הקטגוריות השונות של התקפות יוצאות־דופן. קטגוריות אלה כוללות "רעל או קרן מוות", "בדיד קסם", "הפיכה לאבן או שיתוק", "נשיפת דרקון" ו־"לחשים או מטה קסמים".

גלגולי ההצלה מבוססים על סוג הדמות שלך ועל רמת נסיונה. תוכל למצוא את גלגולי ההצלה של הדמות שלך בטבלת גלגולי ההצלה, בעמוד 109 בפרק 8. דפדף קדימה לטבלה, התבונן בה וחזור לכאן.

כדי למצוא את גלגולי ההצלה לדמות שלך, חפש פשוט את הסוג שלה ואת דרגת ניסיונה. לדוגמה, אם הדמות שלך היא אלף מדרגה ראשונה, גלגולי ההצלה שלה יהיו:

קרן מוות או רעל: 12; בדיד קסם: 13; שיתוק או הפיכה לאבן: 13; נשימת דרקון: 15; לחשים או מטה: 15

רשום את גלגולי ההצלה המתאימים לדמות שלך על־גבי דף הדמות.

חוכמה מרובה וגלגולי הצלה

אם לדמות ערך חוכמה 13 או יותר, היא מקבלת בונוס עבור אחד מגלגולי ההצלה שלה; אם חוכמתה היא 8 או פחות, היא מקבלת עונש.

הסתכל בטבלת הבונוסים והעונשים לערך תכונות. אם ערך החוכמה שלך גבוה או נמוך מספיק לשם קבלת בונוס או עונש, רשום זאת בדף הדמות שלך לצד ערך החוכמה שלך. בונוס או עונש זה משפיע על גלגולי ההצלה של הדמות שלך כנגד לחשים. כאשר אתה מגלגל את גלגול ההצלה שלך כנגד לחשים, אתה יכול להוסיף את בונוס החוכמה של הדמות לגלגול ההצלה שלה (או לחסר ממנו את העונש).

שים לב להתאמות במידות התכונה

כבר ראית כי תכונות גבוהות מעניקות לדמות שלך בונוסים מיוחדים, בעוד תכונות נמוכות גוררות עונשים מיוחדים. להלן תכונות הדמות והערות לגבי סוגי ההתאמות, אשר תכונות גבוהות או נמוכות יביאו לדמות. כשיש לך מידות תכונה גבוהות, שים לב להתאמות המיוחדות הנובעות מהן; אם אינך משתמש בדף דמות, שעליו רווחים המיועדים להתאמות אלה, מקם אותן לצד התכונות (כוח וכדומה), המבטיחות אותן לדמות. טבלת הבונוסים והעונשים לערך תכונות מציגה התאמת תכונות.

טבלת הבונוסים והעונשים למידות התכונה

מידת התכונה	התאמות
2־3	עונש 3–
4־5	עונש 2–
6־8	עונש 1–
9־12	אין התאמה
13־15	בונוס 1+
16־17	בונוס 2+
18	בונוס 3+

עכשיו נעבור על כל תכונה ותכונה ונראה כיצד משפיע ערך גבוה על כל אחת מהן.

כוח

כוח רב משפיע על טיב הפגיעה של הדמות בקרב מגע עם כלי נשק, כלומר, כלי נשק ידניים. הוא משפיע על כמות הנזק, שהדמות גורמת בקרב מגע ובאמצעות כלי נשק מושלכים, כמו סכיני הטלה וחניתות. הוא משפיע גם על התכיפות בה תוכל הדמות להזיז דלתות תקועות.

התאמת הדמות לערך כוח גבוה חלה על כל גלגול שעושה הדמות כדי לפגוע במישהו בקרב מגע.

למשל, אם לדמות יש כוח 17 (ולכן, התאמה של 2+), והיא מגלגלת 9 ב־1ק20 כדי לפגוע במישהו, מותר לה להוסיף את התאמת הכוח שלה לאותו גלגול. למעשה, היא השיגה גלגול של 11 (11 = 9 + 2). אם לדמות כוח 8 (לכן, עונש 1–) והיא מגלגלת 9, עליה להפחית את העונש שלה; לכן היא השיגה, למעשה, גלגול של 8 (8 = 9–1).

התאמת הכוח של הדמות חלה גם על הנזק שהיא גורמת בקרב מגע ובאמצעות נשק הטלה.

לדוגמה, נניח שדמות בעלת כוח 18 (התאמה 3+) פוגעת בבעל חרב וגורמת לפגיעה של 8 נקודות. היא מוסיפה לנזק את בונוס הכוח שלה וכך גורמת, בעצם, לנזק של 11 נקודות. בדומה, דמות עם כוח של 5 (התאמה 2–), המגלגלת 8 נקודות נזק, גורמת, למעשה, ל־6 נקודות נזק בלבד (6 = 8–2).

לבסוף, הדמות מקבלת את הבונוס או העונש לגלגול פתיחת הדלתות שלה. גלגול פתיחת הדלתות הוא יכולתה של הדמות לפתוח בכוח דלתות תקועות. (באפשרותו של שה"מ להשתמש בו כדי לקבוע אם הדמות חזקה מספיק כדי להפגין גילויי כוח דומים, כמו הסרת מכשולים). גלגול פתיחת דלתות מגולגל ב־1ק6, כאשר גלגול של 5 או 6 משמעו הצלחה; הדמות בעלת הכוח הרב מיישמת את ההתאמה שלה על המספר אותו היא מגלגלת. למרות זאת, 6 טבעי ובלתי־מתוקן בגלגול פתיחת דלתות תמיד יפתח דלת, חרף כל עונש מנוגד שהוא.

לדוגמה, דמות בעלת כוח 13 (התאמה 1+) מנסה לפרוץ דלת תקועה. ב־1ק6 שלה, היא מגללת 4. זה לא מספיק; זה לא 5 או 6. היא מוסיפה את ההתאמה שלה 1+, ה־4 שלה הופך ל־5 ופתאום התוצאה מספיקה: היא יכולה לפרוץ את הדלת התקועה. באופן דומה, דמות בעלת כוח 3 (התאמה 3–) מנסה לפרוץ דלת דומה. ב־1ק6

דרג"ש:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
גלגול פגיעה:	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20

טבלת תכונות והתאמות	
תכונה	**התאמות ל:**
כוח	גלגולי התקפה (כלי נשק לקרב מגע וקרב בלתי חמוש), גלגולי נזק (נשק לקרב מגע ונשק הטלה), פתיחת דלתות
תבונה	שפות, מיומנויות כלליות (אפשרי)
חוכמה	גלגולי הצלה כנגד לחשים
זריזות	גלגולי התקפה (כלי נשק מושלכים וקליעים), דרג״ש
כושר	נקודות פגיעה לכל דרגת ניסיון
כריזמה	תגובות מצד דב״שים

שלה, היא מגלגלת 5, שמשמעו, בדרך כלל, הצלחה. אך עליה להוסיף לכך את ההתאמה שלה 3- וה־5 הופך לפתע ל־2, שמשמעו כישלון.

תבונה

תבונה גבוהה משפיעה על מספר השפות בהן שולטת הדמות. אם שה״מ משתמש בחוקי המיומנויות הכלליות האופציונליים, אזי תבונה גבוהה משפיעה גם על מספר המיומנויות הכלליות של הדמות.

דמות אנושית, בעלת תבונה ״ממוצעת״ (ערך של 9 עד 12) שולטת בשתי שפות: הלשון המדוברת ולשון הנטייה. הדמות יכולה לקרוא ולכתוב בשפות אלה. (הלשון המדוברת היא הלשון ה״סטנדרטית״ של המערכה. במערכה המתרחשת בצפון אמריקה, למשל, תהיה האנגלית הלשון המדוברת). דמויי־אדם שולטים, בדרך כלל, בשפות נוספות, כמתואר עבור כל סוג של דמויי־אדם.

אם הדמות מקבלת התאמה מתבונה הגבוהה מ־12 (במילים אחרות, בונוס), זהו מספר השפות הנוספות אותן יכולה הדמות לקרוא ולכתוב. שליט המבוך שלך יגיד לך אילו שפות ברות שימוש. עליך לבחור את השפות הנוספות שלך לפני שאתה מגלם את הדמות במשחק.

אם התאמת התבונה היא עונש, לדמות תהיה בעיה בכתיבה ואולי גם בדיבור.

בכל מקרה, הסתכל בטבלת התבונה והשפות.

טבלת תבונה ושפות	
ערך תבונה	**שימוש בשפות**
3	יש לו בעיות בדיבור, אינו יכול לקרוא או לכתוב
5־4	אינו יכול לקרוא או לכתוב בשפה המדוברת
8־6	יכול לכתוב מלים פשוטות בשפה המדוברת
12־9	כותב וקורא שפות מקומיות (בדרך כלל 2)
15־13	קורא וכותב שפות מקומיות, + 1 שפה נוספת
17־16	קורא וכותב שפות מקומיות, + 2 שפות נוספות
18	קורא וכותב שפות מקומיות, + 3 שפות נוספות

אם במערכה שלך נעשה שימוש בשפות רבות – הדבר שכיח בעיקר במערכות בהן דמויות השחקן נודדות דרך ארצות זרות רבות, או כשישנם זנים רבים של מפלצות מדברות – לשליטתה של דמות בשפות עשויה להיות חשיבות גדולה.

חוכמה

השפעותיה של חוכמה מרובה נדונו תחת הכותרת ״גלגולי הצלה וחוכמה מרובה״. התאמות לסכומי חוכמה גבוהים משפיעות על גלגולי ההצלה של דמות כנגד לחשים.

זריזות

השפעותיה של זריזות גבוהה נדונו תחת הכותרת ״דירוג שריון״. התאמות לערך זריזות גבוה משפיעות על הדרג״ש של הדמות.

הן גם משפיעות על יכולת הדמות לפגוע באמצעות כלי יריה: כל כלי נשק מושלך או כלי נשק המשוגר דרך האוויר. התאמת הדמות עבור זריזות גבוהה או נמוכה חלה על גלגול הפגיעה שלה, כשהיא משתמשת בכלי יריה.

לדוגמה, דמות בעלת זריזות 17 (התאמה 2+), המשתמשת בקשת, מנסה לירות באויב מרוחק. היא זקוקה ל־13 כדי לפגוע באויב שלה. בגלגול ההתקפה שלה ב־1ק20 היא מגלגלת 12, היא נכשלה. אולם עתה היא מוסיפה את בונוס הזריזות שלה (2+) וה־12 הופך ל־14: למעשה, היא פגעה ביריב.

כושר

ערך הכושר שלך יכול להשפיע על מספר נקודות הפגיעה שיהיו לך. חפש בתחילת הפרק את טבלת הבונוסים והעונשים לערך תכונות והוסף את הבונוס או העונש למספר נקודות הפגיעה שגלגלת. יהיו ההתאמות ככל שיהיו, לא ניתן להקטין את נקודות הפגיעה ל־0 (אפס); תהיה לך לפחות נקודת פגיעה אחת בכל גלגול.

בכל פעם שדמות משיגה דרגת נסיון (מידת הנסיון שלה), גלגל לנקודות פגיעה נוספות. בכל פעם שאתה מגלגל, אתה משנה את הגלגול על־פי ערך הכושר שלך.

בסופו של דבר, הדמות שלך תחדל להשיג קוביות פגיעה בכל פעם שתעלה בדרגת הנסיון ולא תוסיף לקבל בונוסים עבור ערך כושר גבוה או נמוך מאוד. במקום זאת, היא תתחיל לקבל מספר קבוע מראש של נקודות פגיעה בכל דרגה, ובונוס הכושר שלה לא ייתוסף למספר זה. אך כל זה עוד רחוק מאיתנו; אל תדאג לכך כרגע.

כריזמה

ערך הכריזמה של דמות ישפיע על הדרך בה יגיבו כלפיה אחרים, דמויות או מפלצות, כשתדבר אליהם (אך *לא אם אינה מדברת*).

אם תנסה הדמות לשכור שכירים (שומרי ראש, עוזרים וכדומה), תקבע הכריזמה שלה את כמות השכירים שתוכל לשכור ואת מידת נאמנותם. שה״מ יאמר לך אם ישנה אפשרות לשכירת עזרה ואף ישחק את תפקידי השכירים שדמותך תמצא ו(אולי) תשכור.

בכל פעם שהדמות שלך מדברת עם יצור כלשהו (מפלצת או דמות), הנשלט על־ידי שה״מ, אמור לשה״מ מהי תגובת ההתאמה שלך. אם שליט המבוך שלך מאפשר שימוש בשכירים ובכוונתך להעסיק אחדים, תצטרך לומר לו מהו מספר השכירים המרבי המותר לדמות שלך ומהו ערך המוראל של השכיר (שהוא מידה של אומץ ונאמנות). התאמות תגובה, הנובעות מכריזמה גבוהה, לעולם אינן משנות גלגולים שאתה מבצע; הן משפיעות רק על גלגולים שמבצע שליט המבוך, לכן עליו לדעת מידע זה.

טבלת התאמות הכריזמה			
ערך הכריזמה	**התאמת התגובה**	**מס' שכירים מקסימלי**	**מוראל השכירים**
3	3−	1	4
5־4	2−	2	5
8־6	1−	3	6
12־9	אין התאמה	4	7
15־13	1+	5	8
17־16	2+	6	9
18	3+	7	10

בחר נטיית דמות

נטייה היא קוד התנהגות או דרך חיים, והיא מכוונת את פעולותיהן ומחשבותיהן של דמויות ומפלצות. במשחק המו״ד קיימות שלוש נטיות; סדר, תוהו ונייטראליות.

השחקנים יכולים לבחור בנטייה המתאימה ביותר, לדעתם, לדמות שלהם. שחקן אינו חייב להודיע לשחקנים אחרים באיזו נטייה בחר, אך חייב לומר זאת לשליט המבוך. מרבית הדמויות הסדרניות יחשפו את נטייתן, אם יתבקשו לעשות זאת.

בבחירת נטייה, על הדמויות לדעת כי לא ניתן לסמוך על דמויות התוהו וכלל זה נכון אפילו לגבי דמויות תוהו אחרות. דמויות תוהו גם אינן מסתדרות היטב עם ד״שים אחרים.

הנטיות מעניקות לדמויות הנחיות על־פיהן הם יכולים לחיות. אין אלה חוקים מוחלטים; הדמויות ינסו לפעול על־פי הקווים המנחים של נטייתם, אך ייתכן בהחלט שלא תמיד יצליחו בכך. כדי להבין טוב יותר את הפילוסופיות העומדות מאחוריהן, נגדיר את שלוש הנטיות.

סדר (או שמירת החוק)

סדר הוא האמונה, כי כל דבר צריך לפעול על־פי סדר מסוים, וכי ציות לחוקים הוא דרך החיים הטבעית. דמויות סְדַרְנִיּוֹת חוק ינסו לומר את האמת, לציית לחוקים הוגנים, לקיים הבטחות ולדאוג לכל היצורים החיים. אם תידרש בחירה בין תועלת קבוצתית לתועלת אישית, דמות סדרנית תבחר, בדרך כלל, בקבוצה. לעיתים יש לוותר על חופש הפרט למען טובת הקבוצה. דמויות ומפלצות סדרניות מתנהגות, לעיתים קרובות, בדרכים צפויות. נטייה לסדר זהה, בדרך כלל, להתנהגות ״טובה״.

תוהו (או כאוטי)

תוהו הוא ההיפך מסדר. זוהי האמונה, כי החיים אקראיים וכי המזל והמקרה שולטים בעולם. חוקים נחקקו כדי שיפרו אותם, כל עוד ניתן לעשות זאת מבלי לקבל עונש. אין זה חשוב לקיים הבטחות, ושקרים ואמירת האמת מועילים במידה שווה.

עבור יצור תוֹהָנִי, הפרט הוא החשוב מכול. אנוכיות היא דרך החיים הרגילה והקבוצה אינה חשובה. יצורי התוהו פועלים לעיתים קרובות על־פי תשוקות וגחמות פתאומיות. הם מאמינים אמונה עמוקה בכוחו של המזל. לא תמיד ניתן לבטוח בהם. התנהגות כאוטית זהה, בדרך כלל, להתנהגות שניתן לכנותה "מרושעת". כל שחקן יחליט בעצמו אם דמות התוהו שלו היא אישיות אכזרית, אישיות אנוכית "מרושעת", או סתם אישיות שמחה, בת־מזל ובלתי־צפויה.

נייטראליות (או נייטראלי)

נייטראליות היא האמונה, כי העולם מאוזן בין סדר ותוהו. חשוב ששום צד לא יקבל כוח רב מדי, כדי שלא יופר האיזון. הפרט חשוב, אך כך גם הקבוצה; שני הצדדים חייבים לעבוד יחד.

דמות נייטראלית מתעניינת מאוד בהישרדות אישית. דמויות כאלה מאמינות בחוכמתן וביכולתן ולא במזל. הן נוטות להשיב את היחס שהן מקבלות מאחרים. דמויות נייטראליות יצטרפו לחבורה אם יחשבו כי הדבר מועיל לאינטרסים האישיים שלהם, אך גם לא יצאו מגדרן לעזור, אלא אם כן הדבר כרוך ברווח כלשהו. התנהגות נייטראלית יכולה להיחשב "טובה" או "רעה" (או אף לא אחת מאלה).

התנהגות נטייה

קחו מצב זה כדוגמה: קבוצה של שחקני דמויות מותקפת על־ידי מספר רב של מפלצות. בריחה אינה אפשרית, אלא אם יואט קצב ריצתן של המפלצות.

דמות סדרנית תילחם להגנת הקבוצה, ללא התחשבות בסכנה. הדמות לא תברח, אלא אם כן תעשה זאת הקבוצה כולה, או אם תהיה הקבוצה מוגנת בדרך אחרת כלשהי.

דמות נייטראלית תילחם להגנת הקבוצה, כל עוד הדבר בטוח יחסית. אם הסכנה רבה מדי תנסה הדמות להציל את עצמה, אפילו על חשבון יתר החבורה.

דמות תוהו עשויה להילחם במפלצות, או לברוח מיד – יצורי התוהו הם, כתמיד, בלתי־צפויים. ייתכן שלדמות לא יהיה אכפת כלל מה קרה לשאר החבורה.

משחק נטייה אינו אומר כי הדמות צריכה לעשות דברים מטופשים. דמות צריכה תמיד להתנהג באופן תבוני, ככל שמתיר לה ערך התבונה שלה, אלא אם כן ישנה סיבה להתנהג אחרת (למשל קללת קסם).

שפות נטייה

לכל נטייה יש שפה סודית של סיסמאות, סימני ידיים ותנועות גוף אחרות. דמויות שחקן ומפלצות תבוניות יודעים תמיד את שפת הנטייה שלהם, ביכולתם לזהות גם שפות נטייה אחרות, אך לא להבינן. לשפות נטייה אין צורה כתובה. דמות אינה יכולה ללמוד שפת נטייה אחרת, אלא אם היא מחליפה נטייה. במקרה כזה, הדמות שוכחת את שפת הנטייה הישנה שלה ומיד מתחילה להשתמש בשפה החדשה.

בחר שם, אישיות ורקע

בטח כבר חשבת על כך בזמן יצירת הדמות, אך עתה הגיע הזמן להעניק לדמות שלך את שמה, את אישיותה ואת הרקע שלה – התכונות ההופכות אותה לדמות ממשית.

שם

עליך להעניק לדמות שלך שם, המתאים לעולם בו תצא להרפתקותיה. שאל את שה"מ אם תכנון המערכה שלו מבוסס על עולם תרבות אמיתי כלשהו; אם כן, השתמש בשם המתאים לאותה תרבות. (אם אינך בקי באותה תרבות, בקש עזרה משה"מ שלך). אם אתה יוצא להרפתקה ברקע ערבי, למשל, שמות אגדתיים, כמו עלי־באבא, סינבד וסלח־א־דין, יהיו שמות הולמים.

מערכות רבות הן פנטזיה ישירה עם אלמנטים הלקוחים ממספר מקורות, אך ייתכן, שמערכות אלו לא יהיו מבוססות ממש על מקורות אלה. במקרה כזה, עליך להמציא שם שנשמע אגדתי ולשאול את שה"מ אם הצליל מתאים למערכה שלו. שמות כאלה ניתן ליצור מתוך הברות בעלות צליל מעניין, כמו אדראגן או ניסיה. או, במיוחד במקרים של אלפים בעלי שמות לירים, ניתן ליצור שמות מתוך מילות תיאור, כמו קרחת יער כסופה או צל היער.

בחר שם בתשומת לב. עליו לייצג את הדמות בדרך כלשהי, או, לפחות, להיות שם שאתה אוהב. אתה עשוי למצוא את עצמך מגלם דמות זאת לאורך שנים ואם תיתן לה שם טפשי או בלתי הולם, אתה עלול להצטער על כך מאוחר יותר.

אישיות

נטייה אינה המרכיב היחיד באישיותה של דמות. עליך לחשוב על הדמות שלך, על גינוניה, על אופן דיבורה, על צורת לבושה, על הדרך בה היא מוציאה כסף, על סוג האנשים שהיא מחבבת, כיצד היא מעדיפה לבלות את זמנה כשאין הרפתקות וכך הלאה. ככל שתשקיע תשומת לב רבה יותר ביצירת הדמות, על כל גינוניה, ערכיה, ומגרעותיה, כך היא תהיה אמיתית ומעניינת יותר. מובן שלא יזיק לדמות, אם תהיה הלוחם הנפלא ביותר בעולם... אך לאף אחת מן הדמויות האחרות לא יהיה אכפת ממנה, אם לא תהיה לה אישיות.

רקע

בנקודה מסוימת תצטרך לקבוע את הרקע ממנו באה הדמות שלך; היכן נולדה ומתי, כיצד גדלה, מי משפחתה, מי היו חבריה ומה היו מעשיה עד לזמן תחילת המשחק. אין זה מאמץ אישי, אלא מאמץ משותף לך ולשה"מ. הוא יודע יותר ממך על עולם המערכה שלו ואתה יודע יותר ממנו על הדמות שלך. עליכם לעבוד יחד, כדי לשלב את הדמות שלך בעולמו.

משמעו של דבר, כי ייתכן ששה"מ ימליץ ואולי אף יתעקש, על שינויים ברקע הדמות שלך, כדי שתתאים טוב יותר לעולם המערכה שלו. בדרך כלל קבל כל המלצה שאינה פוגעת באופן חמור בתפיסת הדמות שלך ונהל משא ומתן על כל המלצה שפוגעת בה.

לדוגמה, ייתכן שהחלטת, כי משפחתה של הדמות התגוררה בכפר דייגים קטן, באי קטן ומרוחק מאוד. יכול להיות ששה"מ יעדיף כי הדמות תתגורר בכפר דייגים קטן על חוף היבשת המרכזית ולא במקום מבודד כל־כך. סביר להניח, כי הדבר לא ישנה את אישיותה של הדמות שלך, או את ההיסטוריה הפרטית שלה, אך יאפשר לשה"מ שלך להתאים את הדמות ביתר קלות אל תוך המערכה. זהו, אם כן, סוג של שינוי שתוכל לקבל ללא דאגות.

אך, נניח ששה"מ רוצה לקבוע פרט אחר הנוגע לדמות שלך: למשל, כי כשהיה בן עשר, פרץ זאב אדם אדום פרווה לתוך בקתתה של משפחתו והרג את כל בני המשפחה מלבדו וכי הוא גודל בידי משפחת אחי־אימו.

ברור כי שה"מ מתכנן לך מפגש עתידי עם אותו זאב ממש. ייתכן שיהיה זה אי־שם בעתיד, או שהמצוד אחר המפלצת ישמש כאירוע, אשר יכנס את כל הדמויות יחד. בכל מקרה, הוא אינו מנסה להרוג את משפחתה של הדמות שלך מסיבות היתוליות, אלא מסיבות הקשורות בעלילה.

אתה, לעומת זאת, דמיינת כי הדמות שלך חזקה מבחינה רגשית, אינה מפוחדת ומקיימת עדיין קשרים טובים עם הוריה ואחיה; השינוי של שה"מ ישפיע באופן רציני על תפיסתך את הדמות. הסבר לו זאת. כאן נכנס לתמונה גורם המשא ומתן.

הוא עשוי לומר: "בסדר, בוא נגיד במקום זאת, שזאב האדם תקף את הפאב המקומי ואביך היה בין ההרוגים. כבן הבכור, הפכת לפתע לראש המשפחה ועכשיו, לאחר ששימשת במשך שנים כמפרנס העיקרי, גדלו אחיך ואחיותיך והם יכולים להחליפך, ואילו אתה יכול, סוף־סוף, לעזוב ולבנות את חייך."

הדבר עדיין מותיר טרגדיה בעברה של הדמות שלך, אך היא לא איבדה את כל משפחתה ולא היתה עדה להשמדת אביה בידי המפלצת, מה שיותיר אותה הרבה יותר בריאה מבחינה נפשית. לכן אתה יכול להסכים לשינוי כזה וכך יושגו גם מטרותיך שלך וגם מטרותיו של שה"מ.

דבר נוסף שביכולתך לעשות, ושה"מ עשוי אף הוא לעשותו, הוא לקבוע, כי הדמות שלך מכירה כבר כמה מדמויות השחקנים האחרות. דבר עם שאר השחקנים כדי לדעת מעט על הדמויות שלהם. כשהשחקנים באים מרקעים דומים, אתה יכול להציע כי רקעים אלה יצטלבו עם שלך ולנסות לתאם את הפרטים. יכול להיות, ששחקן נוסף דמיין כי דמותו גדלה בכפר דייגים; במקרה כזה תוכל להציע שיהיה זה הכפר של דמותך. אולי דמות נוספת שירתה בצבא, ואילו אתה העלית בדעתך, כי דמותך שירתה זמן קצר בצבא. ראה אם תוכל לשייך את הדמות שלך לאותה יחידה.

דברים מעין אלה עוזרים לבסס קשרים בין הדמויות. קשרים כאלה יכולים להגן על חבורה מפני התפרקות, הנובעת מתקריות פשוטות של חוסר אמון ובלבול.

קבע את גובהה ואת משקלה של הדמות

השחקן יכול לבחור כל משקל וגובה לדמות שלו, בתנאי ששה"מ מסכים כי הם מתאימים. טבלת המשקלים והגבהים של דמויות תיתן לך

מושג לגבי טווחי הגובה והמשקל הממוצעים לסוגי דמויות. כדי לאפשר שימוש עם חוקי מעמסה מאוחר יותר, כל משקלי הדמויות ניתנים במשקל מטבע: מטבע אחת שווה 50 גרם, לכן דמות שמשקלה 2000 מט', משקלה למעשה הוא 100 ק"ג.

טבלת גבהים ומשקלים לדמויות

דמויות אנושיות

גובה	משקל זכר (מט')	משקל נקבה (מט')
1.45 מ'	1,100 מט'	1,050 מט'
1.50 מ'	1,200 מט'	1,100 מט'
1.55 מ'	1,300 מט'	1,200 מט'
1.60 מ'	1,400 מט'	1,250 מט'
1.65 מ'	1,500 מט'	1,300 מט'
1.70 מ'	1,550 מט'	1,400 מט'
1.75 מ'	1,650 מט'	1,500 מט'
1.80 מ'	1,750 מט'	1,550 מט'
1.85 מ'	1,850 מט'	1,650 מט'
1.90 מ'	2,000 מט'	1,750 מט'

דמויות גמדים

גובה	משקל זכר (מט')	משקל נקבה (מט')
1.10 מ'	1,300 מט'	1,250 מט'
1.15 מ'	1,400 מט'	1,350 מט'
1.20 מ'	1,500 מט'	1,450 מט'
1.25 מ'	1,550 מט'	1,500 מט'
1.30 מ'	1,650 מט'	1,600 מט'

דמויות אלפים

גובה	משקל זכר (מט')	משקל נקבה (מט')
1.40 מ'	900 מט'	750 מט'
1.50 מ'	1,000 מט'	800 מט'
1.55 מ'	1,100 מט'	900 מט'
1.60 מ'	1,200 מט'	1,000 מט'
1.65 מ'	1,300 מט'	1,100 מט'
1.70 מ'	1,400 מט'	1,200 מט'

דמויות זוטונים

גובה	משקל לשני המינים (מט')
85 ס"מ	580 מט'
90 ס"מ	600 מט'
95 ס"מ	620 מט'

צבור נסיון

ככל שדמויות מתנסות ביותר הרפתקות, הן משתפרות בהדרגה במעשיהן. כולן לומדות להילחם טוב יותר (במיוחד לוחמים). כולן לומדות לספוג נזקים טוב יותר (יותר נקודות פגיעה וגלגולי הצלה טובים יותר) וכך הלאה. שיפור זה מושג על־ידי שימוש בנקודות נסיון ובדרגות נסיון.

בסיומו של כל פרק משחק או סיפור הרפתקה (שה"מ יחליט מתי), יעניק שליט המבוך נקודות נסיון (בקיצור נק"נ) לדמויות. נקודות נסיון מוענקות עבור השגת מטרות במהלך סיפור הרפתקה.

לעיתים תצבור דמות מספיק נקודות נסיון כדי להשיג דרגת נסיון גבוהה יותר; דבר זה נקרא גם "עלייה בדרגה". בכל פעם שעולה הדמות בדרגה, היא צוברת תכונות נוספות. *בשום מקרה אין השחקן יכול להתקדם ביותר מדרגה אחת בהרפתקה; כל נסיון, מעבר לדרגה אחת של התקדמות, יכול להצטבר עד לערך של נקודה אחת פחות מרמת התקדמות שניה. כל נסיון נוסף ירד לטמיון.*

העף מבט בטבלת נסיון הלוחם בעמוד 16, ואז חזור לכאן.

כפי שראית בטבלה זו, לוחם ללא כל נקודות נסיון (נק"נ 0) הוא לוחם מדרגה ראשונה. במהלך קריירת ההרפתקות שלו, הוא יצבור נקודות נסיון. ברגע שיצבור 2,000 נקודות, יודיע השחקן שלו לשה"מ כי הגיע לדרגת נסיון 2; ברגע שיצבור 4,000 נקודות נסיון, הוא יאמר לשה"מ כי הגיע לדרגת נסיון 3; וכך הלאה. מספר נקודות הנסיון שעל הדמות לצבור גדל כל הזמן בהתאם. אל תיבהל מכך.

קצב עלייתה של הדמות בדרגות הנסיון יואט, אך לא במידה שטבלה זו מראה. ככל שתהיה הדמות קשוחה יותר, כך תוכל לצאת למסעות קשים יותר ויותר, אשר יזכו אותה, בהתאם, בנקודות נסיון רבות יותר.

קוביות פגיעה ונקודות פגיעה

לאחר שדמות מגיעה לדרגת נסיון 9 (הנקראת לעיתים קרובות דרגת ה"שם"), השחקן אינו מגלגל עוד קוביות, כדי לצבור נקודות פגיעה נוספות עבור הדמות; כל דרגת נסיון שהושגה תזכה במספר נקודות פגיעה נתון (במקום קוביות פגיעה). מספר נקודות הפגיעה המושג בכל דרגה (אחרי התשיעית) מוצג בפרק הבא; הדבר משתנה מדמות לדמות.

כל שחקן יגלגל קובית פגיעה עבור הדמות שלו מדרגת נסיון 1 עד 9 (או 8 במקרה של הזוטונים, היכולים להגיע רק עד דרגה 8). החל מדרגה 10 תקבל הדמות מספר נתון של נקודות פגיעה, המתאים לסוג הדמות שלה.

התאמות כושר לנקודות פגיעה חלות רק על קוביות הפגיעה שהשחקן מגלגל; אין הן חלות על נקודות הפגיעה הנוספות בדרגות גבוהות יותר.

דרגות מקסימום ונקודות נסיון

גמדים ואלפים אינם יכולים להתקדם מעבר לדרגה 12. זוטונים יכולים להגיע רק עד דרגה 8. דרואידים יכולים להגיע רק עד דרגה 30 (וגם זאת, לאחר אתגר מיוחד המתואר בפרק הבא), בעוד מיסטיקנים יכולים להגיע רק עד דרגה 16. ארבעת סוגי בני האדם האחרים (כוהן, לוחם, קוסם, גנב) יכולים להמשיך עד דרגה 36.

כאשר דמות מגיעה לדרגת הנסיון המקסימלית שלה, אין היא מפסיקה לצבור נקודות נסיון. דמויות יכולות תמיד לצבור נקודות נסיון נוספות. על השחקנים לערוך רישום של כל נקודות הנסיון אותן צוברות הדמויות שלהם.

דרישות ראשיות ונקודות נסיון

אם הדרישה הראשית של הדמות שלך גבוהה מספיק, היא תקבל נקודות נסיון נוספות. טבלת הבונוסים והעונשים לנסיון תעזור לך בחישוב הנסיון הנוסף בו זוכים כוהנים, לוחמים, קוסמים וגנבים עבור דרישות ראשיות גבוהות.

לדוגמה, דרישתו הראשית של לוחם היא כוח. אם יש לו כוח של 3 עד 5, הוא מאבד 20% מכל נקודות הנסיון שהוא צובר. אם יש לו כוח של 6 עד 8, הוא מאבד 10%. אם כוחו הוא 13 עד 15, הוא מרוויח 5% נוספים. ואם כוחו הוא 16 עד 18, הוא מרוויח 10% נוספים.

אם לוחם בעל כוח 16 יקבל 100 נקודות נסיון, השחקן שלו יוסיף לכך 10% נוספים (ויגיע בסך הכל ל־110 נקודות נסיון), לפני שיכתוב את הערך בדף הדמות שלו.

טבלת בונוסים ועונשים לניסיון

סוג הדמות	דרישה ראשית ובונוס לניסיון
כוהן	חכ 3־5 ‎-20%
	חכ 6־8: ‎-10%
	חכ 13־15: ‎+5%
	חכ 16־18: ‎+10%
לוחם	כח 3־5: ‎-20%
	כח 6־8: ‎-10%
	כח 13־15: ‎+5%
	כח 16־18: ‎+10%
קוסם	תב 3־5: ‎-20%
	תב 6־8: ‎-10%
	תב 13־15: ‎+5%
	תב 16־18: ‎+10%
גנב	זר 3־5: ‎-20%
	זר 6־8: ‎-10%
	זר 13־15: ‎+5%
	זר 16־18: ‎+10%
גמד	כח 3־5: ‎-20%
	כח 6־8: ‎-10%
	כח 13־15: ‎+5%
	כח 16־18: ‎+10%
אלף	כח 13־18 ותבונה 13־15: ‎+5%
	כח 13־18 ותבונה 16־18: ‎+10%
זוטון	כח 13־18 או זריזות 13־18: ‎+5%
	כח 13־18 וזריזות 13־18: ‎+10%
דרואיד	חכ 3־5: ‎-20%
	חכ 6־8: ‎-10%
	חכ 13־15: ‎+5%
	חכ 16־18: ‎+10%
מיסטיקן	כח 3־5: ‎-10%
	כח 6־8: ‎-5%
	כח 13־15: ‎+5%
	כח 16־18: ‎+10%

חישוב בונוסים של נסיון

אלא אם כן יורה שליט המבוך אחרת, תמיד תחשב אתה את הבונוסים (או את העונשים) של הדמות שלך. שה"מ המעדיף לעקוב מקרוב אחר צבירת הנסיון של הדמויות ומחליט לחשב את כל הבונוסים בעצמו, צריך להודיע על כך לשחקנים בזמן; אחרת הם עלולים לטעות ולהוסיף את הבונוסים שוב.

תשעה מקצועות לדמויות, או "סוגי דמויות", מתוארים להלן. הם כוללים את ארבעת הסוגים הבסיסיים של בני־האדם (כוהן, לוחם, קוסם, גנב), שלושת הסוגים של דמויי־האדם (גמד, אלף, זוטון) ושני סוגים מיוחדים של בני־אדם (דרואיד, מיסטיקן).

כל סוג דמות מוצג באופן הבא.

חומר ממוסגר: מסגרת זו נותנת מידע מקוצר לגבי סוג הדמות, עבור שחקנים המכירים את המשחק וזקוקים רק לתזכורות לגבי פרטים מסוימים.

תיאור: הסוג מתואר על־פי התכונות, המטרות והיכולות המשותפות לכל בני המקצוע או הגזע.

טבלת ניסיון: טבלה זו מציינת את דרגת הניסיון הגבוהה ביותר שחבר בסוג דמות זה יכול להשיג, את מספר נקודות הניסיון הדרושות לו כדי להשיג כל דרגת ניסיון ואת מספר לחשי הקסם שהדמות רוכשת בכל דרגה (במקרה של סוגי דמויות מטילות לחשים).

טבלת גלגולי הצלה: טבלה זו נותנת את גלגולי ההצלה בכל דרגת ניסיון אותה יכולה הדמות לרכוש.

פרטים לגבי הדמות: חלק זה מתאר רבים ממאפייניה המיוחדים של הדמות: הדרישות הראשיות שלה, קוביות הפגיעה שלה, הגבלות או יתרונות של שריון וכלי־נשק וכל פרט חשוב אחר.

יכולות מיוחדות: חלק זה מתאר את כל היכולות המיוחדות שיש לסוג הדמות. אחדים מן הסוגים יכולים להטיל לחשי קסם; חלקם יכולים לראות בחושך; לאחרים אין כל יכולות מיוחדות. לחלק מן היכולות המיוחדות יהיו טבלאות נפרדות.

בדרגות ניסיון גבוהות יותר: לבסוף, קטע זה מתאר את המאפיינים והמחויבויות המיוחדים של הדמות, בהגיעה לדרגות ניסיון גבוהות יותר.

הבנת הטבלאות

העיפו מבט בכל אחת מטבלאות הניסיון בעמודים הבאים. להלן הסברים לכותרות הטורים בטבלאות אלו.

דרגה: טור זה מראה את דרגות הניסיון אליהן יכולה להגיע דמות מסוג זה. רוב סוגי בני־האדם יכולים להגיע לדרגה 36; חלק מן הסוגים מוגבלים יותר.

נק"נ: טור זה מראה את מספר נקודות הניסיון הדרושות לדמות כדי להגיע לדרגת ניסיון זו. לדמות מתחילה יש 0 נקודות ניסיון והיא דמות בדרגה 1.

דרגת התקפה: טור זה מופיע רק בטבלאות הניסיון של דמויי־האדם. דרגות ההתקפה הן המדד ליכולתו של דמוי־אדם לשפר את מיומנויות הלחימה שלו, גם כאשר הגיע לדרגת הניסיון המקסימלית שלו. כל דרגת התקפה מתאימה לדרגת ניסיון של לוחם, בשעה שאתם קובעים מהו טיב הפגיעה של דמוי־האדם בקרב; הסתכלו בטבלת גלגולי ההתקפה בעמוד 106, כדי לראות את מידת מיומנותם של תוקפים דמויי־אדם בדרגות התקפה שונות.

לחשים/דרגה: טור זה יופיע רק בטבלאות הניסיון לסוגי דמויות מטילות לחשים. כפי שתראו בפרק 3, הלחשים מסודרים על־פי עוצמתם ממש כשם שיש דמויות מדרגה ראשונה, ישנם גם לחשים מעוצמה ראשונה. הטבלה מראה כמה לחשים מאיזו דרגה יכולה דמות לדעת.

על הדמויות

להלן מספר הערות לגבי שלוש הקטגוריות של סוגי הדמויות: בני־אדם, דמויי־אדם ומיוחדים – לפני שנעבור לתיאור הסוגים עצמם.

דמויות בני אדם

במו"ד, בני־האדם הם הגזע הנפוץ ביותר. הם גם הגזע בעל הפוטנציאל הרב ביותר. בעוד סוגי דמויי־האדם יכולים להגיע לדרגת ניסיון בינונית בלבד (דרגה 8, 10 או 12, תלוי בסוג/גזע), כל אחד מסוגי הדמויות הבסיסיים של בני־האדם יכול להגיע לדרגת ניסיון 36.

ברבות מהרפתקות המו"ד, התרבות האנושית דומה לתרבות מערב־אירופה בימי הביניים המאוחרים ובתקופת הרנסנס המוקדמת. בהרפתקות כאלה, תמצאו, קרוב לוודאי, כי רוב בני־האדם חיים בממלכות, הנשלטות על־ידי מלך ומלכה ומאורגנות באחוזות פיאודליות, בעוד מעמד בינוני של סוחרים ובעלי מלאכה מתחיל לצמוח בערים.

עם זאת, שה"מ שלך עשוי לחרוג מן הקו המקובל הזה; ייתכן שיעדיף, כי החברה האנושית שלו תדמה לחברה במצרים העתיקה, ביפן הפיאודלית, בתקופת הכיבוש במקסיקו, כי תהיה תרבות מתוך ספר דמיוני מסוים או תרבות שהגה בדמיונו.

זכור לשאול את שה"מ שלך על אופי התרבות האנושית בעולמו; ככל שתדע יותר מראש, כך תוכל להתאים את דמותך בצורה טובה יותר לעולם הקיים.

דמויות דמויי־אדם

דמויי־האדם מוגבלים יותר מן הדמויות האנושיות. אין הם יכולים לעלות לדרגות ניסיון גבוהות מאוד (גמדים מוגבלים לדרגה 12, אלפים לדרגה 10 וזוטונים לדרגה 8). האלפים אינם יכולים ללמוד קסמים חזקים מאוד; ביכולתם ללמוד לחשים עד עוצמה 5, בעוד בני־אדם יכולים ללמוד לחשים עד עוצמה 9.

שבטים: לגזעי דמויי־האדם של הגמדים, האלפים והזוטונים דרך חיים שונה משל בני־האדם. בדרך כלל, הם חיים זמן רב יותר, מנהלים אורח חיים נוקשה יותר וחשים בטחון במסגרת קבוצות משפחה גדולות, הנקראות שבטים. שבט עשוי לכלול כמה מאות דמויי־אדם. ראש השבט הוא תמיד החבר הזקן ביותר, זכר או נקבה, בהנחה שהוא כשיר לשלוט.

משימות יום יומיות מבוצעות, בדרך כלל, על־ידי החברים המתאימים ביותר. בניגוד לקהילות אנושיות רבות, רק דמויי־אדם מעטים הם עצלנים; לכל אחד יש עבודה, עם חובות ואחריות שבטית, ורעיון כמו "הישתטות" הוא כמעט בלתי־נתפס.

שה"מ יכול לפתח, כראות עיניו, צדדים נוספים בחיי המשפחה של דמויי־האדם (כמו מנהגי נישואין, תעשיה, יחסים בין־שבטיים וכדומה).

יחסים בין דמויי־אדם: אלפים וגמדים אינם אוהבים, בדרך כלל, אלה את אלה. העדר החיבה מתבטא לרוב בצורת קרבות מילוליים יותר מאשר בקרבות פיזיים. שני הגזעים מסתדרים טוב למדי עם זוטונים.

שה"מ יחליט מהי הסיבה לכך שהגמדים והאלפים אינם מסתדרים אלה עם אלה בהרפתקה שלו. בעולם הידוע של משחק המו"ד, הסיבה לכך היא כי הם שונים כל־כך, הן מבחינה גופנית והן מבחינה רגשית (האלפים הם רזים ותמירים ואילו הגמדים נמוכים וגוצים; האלפים אוהבים חופש ומרחבים ואילו הגמדים אוהבים סדר ומחילות, וכולי), ומכיוון שלשני הגזעים היו התנגשויות רבות בעבר, אותן הם מסרבים לשכוח. אך הסיבה יכולה בהחלט להיות שונה בהרפתקה שלך; השה"מ יכול להחליט, למשל, כי בעולמו האלפים והגמדים הם דווקא חברים טובים!

כל גזעי דמויי־האדם סוחרים ומקיימים קשרים עם בני־האדם; למרות שבני־האדם עלולים להיות מסוכנים, על רבים מהם ניתן לסמוך ויש להם גם צדדים חיוביים.

יכולות ותמרונים מיוחדים: כל גזעי דמויי־האדם ניחנים ביכולות מיוחדות, אשר הופכות אותם למועילים יותר מבני־האדם במצבים מסוימים. יכולותיו המיוחדות של כל גזע מפורטות בתיאור כל סוג דמות.

סוגים מיוחדים

ישנם שני סוגים נוספים של דמויות בני־אדם, הדרואיד והמיסטיקן, המתוארים בנפרד מן הכוהן, הלוחם, הקוסם והגנב. אנו מציגים אותם בנפרד, מכיוון שייתכן ששה"מ לא ירצה לכלול אותם בהרפתקה שלו.

הדרואיד הוא מעט מסובך, מכיוון שדמויות דרואידים מתחילות את המשחק ככוהנים ואז משנות את סוג הדמות שלהן והופכות לדרואידים.

המיסטיקן, המתמחה בקרב בלתי חמוש, אינו מתאים לכל ההרפתקות. חלק מן היכולות המיוחדות שלו מחקות את יכולותיהם של דמויות אחרות של בני־אדם, אך רבות מהן ייחודיות לסוג זה, בכלל זה טקטיקות הקרב הבלתי־חמוש רבות העוצמה שלו.

כוהן

> **דרישה ראשית:** חוכמה.
>
> **בונוסים לניסיון:** 5% לחוכמה 13-15, 10% לחוכמה 16-18.
>
> **קוביות פגיעה:** 1ק6 לדרגה עד דרגה 9. החל מדרגה 10, +1 נקודת פגיעה לדרגה, ושינויי כושר אינם חלים עוד.
>
> **דרגה מקסימלית:** 36.
>
> **שריון:** כל סוג, בתוספת מגן.
>
> **כלי נשק:** שום כלי נשק בעל להב או חוד; כל השאר מותרים.
>
> **יכולות מיוחדות:** גירוש אל־מתים; לחשי כוהנים.

כוהן הוא דמות אדם, המתמסר לשירות מטרה רמה ונעלה. מטרה זו יכולה להיות ישות בת אלמוות, המקדישה עצמה למטרה או למאפיין מסוים; לעיתים, הכוהן משרת רק את הנטייה שלו, ואין לו עניין בישויות בנות אלמוות. משחק המו"ד אינו עוסק באמונות המוסריות והדתיות של הדמויות.

כל הכוהנים שייכים למסדרים, או לחברות כוהנים, המורכבים מכוהנים המשרתים את אותה מטרה. דמות כוהן חדשה תמצא בתחתית ארגון הכוהנים שלה; ככל שתצבור דרגות ניסיון, כך תשיג גם כוחות ומחויבויות הקשורים למסדר הכוהנים שלה. שה"מ יחליט כיצד מאורגנים מסדרי הכוהנים בהרפתקה שלו, וישתף את השחקנים בהחלטותו.

כוהן יכול ללמוד להטיל לחשים לאחר שצבר דרגת ניסיון מסוימת. כוהן בדרגה 1 אינו יכול להטיל לחשים כלל; לאחר שהגיע לדרגה 2, ביכולתו להתחיל להטיל לחשים. כוחות הלחש של כוהן נובעים מגודל אמונתו. הכוהן עושה

טבלת הנסיון של הכוהן

דרגה	נק"נ	לחשים/עוצמה 1	2	3	4	5	6	7
1	0	–	–	–	–	–	–	–
2	1,500	1	–	–	–	–	–	–
3	3,000	2	–	–	–	–	–	–
4	6,000	2	1	–	–	–	–	–
5	12,000	2	2	–	–	–	–	–
6	25,000	2	2	1	–	–	–	–
7	50,000	3	2	2	–	–	–	–
8	100,000	3	3	2	1	–	–	–
9	200,000	3	3	3	2	–	–	–
10	300,000	4	4	3	2	1	–	–
11	400,000	4	4	3	3	2	–	–
12	500,000	4	4	4	3	2	1	–
13	600,000	5	5	4	3	2	2	–
14	700,000	5	5	5	3	3	2	–
15	800,000	6	5	5	3	3	3	–
16	900,000	6	5	5	4	4	3	–
17	1,000,000	6	6	5	4	4	3	1
18	1,100,000	6	6	5	4	4	3	2
19	1,200,000	7	6	5	4	4	4	2
20	1,300,000	7	6	5	4	4	4	3
21	1,400,000	7	6	5	5	5	4	3
22	1,500,000	7	6	5	5	5	4	4
23	1,600,000	7	7	6	6	5	4	4
24	1,700,000	8	7	6	6	5	5	4
25	1,800,000	8	7	6	6	5	5	5
26	1,900,000	8	7	7	6	6	5	5
27	2,000,000	8	8	7	6	6	6	5
28	2,100,000	8	8	7	7	7	6	5
29	2,200,000	8	8	7	7	7	6	6
30	2,300,000	8	8	8	7	7	7	6
31	2,400,000	8	8	8	8	8	7	6
32	2,500,000	9	8	8	8	8	7	7
33	2,600,000	9	9	8	8	8	8	7
34	2,700,000	9	9	9	8	8	8	8
35	2,800,000	9	9	9	9	9	8	8
36	2,900,000	9	9	9	9	9	9	9

טבלת גלגולי ההצלה של הכוהן

דרגות	1־4	5־8	9־12	13־16	17־20	21־24	25־28	29־32	33־36
בדידי קסם	12	10	8	7	6	5	4	3	2
התקפת נשיפה	16	14	12	10	8	6	4	3	2
קרן מוות/רעל	11	9	7	6	5	4	3	2	2
שיתוק/הפיכה לאבן	14	12	10	8	6	5	4	3	2
מטה/קנה/לחש	15	13	11	9	7	5	4	3	2

מדיטציה ולומד לחשים באופן קסום. בלחשים אלה ניתן להשתמש במהלך הרפתקה. רוב לחשי הכוהנים הם למטרות ריפוי, הגנה ואיסוף מידע. לחשי הכוהנים שונים מלחשי הקוסמים. כוהנים יכולים להשתמש רק בסוגי הלחשים שלהם; לעולם לא ישתמשו בלחשי קוסמים.

כוהנים ניחנים במיומנויות לחימה טובות וביכולתם להילחם במפלצות. כוהן יכול ללבוש כל סוג שריון, כמו לוחם; הוא יכול להשתמש בסוגים רבים של כלי־נשק, אך לא בכלי־נשק בעלי להב או חוד מכל סוג שהוא. בניגוד לקוסמים, אשר לחשיהם משמשים לעיתים קרובות במהלך קרב, לחשי הכוהן משמשים, בדרך כלל, לאחר הקרב (למשל לריפוי) או לשם חקירה כללית (כמו גילוי דברים).

אם בקבוצה שלך ישנם מספיק לוחמים, הכוהן שלך לא יילחם לעיתים קרובות. אולם הוא מצוייד ללחימה, במידה שמיומנויות הלחימה שלו נדרשות. שים לב לדרכים בהן לחשיו יכולים לעזור לפני, במשך ולאחר קרבות.

בשלוש דרגות הניסיון הראשונות כוחו של הכוהן מוגבל מאוד. אולם, תוך כדי התקדמותם (עד דרגה 36) צוברים הכוהנים לחשים נוספים, בעלי כוח רב יותר, בעקבות אימון ובשל התחזקות אמונתם.

לכוהנים חשובה מאוד הדבקות באמונותיהם. אם כוהן מתנהג באופן שאינו מתאים לנטיית הדמות או לאמונותיה, הוא עשוי להיענש על־ידי מסדרו – או אף על־ידי כוחות עצומים יותר. עונש זה עשוי להתבטא בהפחתה מגלגולי ההתקפה, בהרפתקה מסוכנת שיש להשלים או אפילו במחסור בלחשים. שה"מ יאמר לך מה חייבת הדמות לעשות כדי לחזור למעמדה הקודם.

פרטים לגבי סוג הדמות

דרישה ראשית: הדרישה הראשית של הכוהן היא חוכמה. אם לכוהן יש ערך חוכמה 13 עד 15, הדמות מקבלת בונוס של 5% לנקודות הניסיון שהושגו בכל הרפתקה; אם החוכמה שלה היא 16 עד 18, היא מקבלת בונוס של 10% לנק"נ.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 6 פיאות (1ק6) כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של הכוהן. כוהן מתחיל עם 1ק6 (1 עד 6) נקודות פגיעה (בתוספת כל בונוס לכושר) ומקבל 1ק6 נקודות פגיעה נוספות (בתוספת בונוסים) בכל דרגת ניסיון. נקודת פגיעה נוספת מושגת בכל דרגה, מעבר לדרגה 9.

שריון: כוהן יכול ללבוש כל סוג של שריון, ויכול להשתמש במגן.

כלי נשק: כוהן אינו יכול להשתמש בכלי־נשק בעל להב או קצה מחודד; הדבר אסור על־פי אמונות הכוהן. איסור זה כולל חיצים וקליעים. אך הכוהן יכול להשתמש בכל כלי נשק שאינו חד.

יכולות מיוחדות

הכוהן ניחן בשתי יכולות מיוחדות: גירוש מפלצות אל־מתות והטלת לחשי כוהנים.

גירוש אל־מתים

ביכולתו של כוהן לכפות על מפלצות מסוימות, הנקראות "אל־מתים" (שלדים, זומבים, גועלים, נקזנים וסוגים אחרים), לברוח ואפילו למות. יכולת מיוחדת זו נקראת "גירוש אל־מתים".

כאשר כוהן נתקל במפלצת אל־מת, הוא יכול לתקוף אותה כרגיל (באמצעות נשק או לחש) או לנסות לגרשה. הכוהן אינו יכול לתקוף ולגרש אל־מת באותו סיבוב.

כאשר אתה רוצה שהכוהן שלך ינסה לגרש אל־מת, פשוט אמור לשה"מ שלך: "אני אנסה לגרש את האל־מת בסיבוב הזה". הכוח לגרש אל־מתים טבוע בכוהן; הוא אינו זקוק לסמל האמונה שלו או לכל מכשיר אחר כדי לעשות זאת, אלא אם קובע שה"מ אחרת.

מפלצות אל־מתות אינן מגורשות אוטומטית על ידי הכוהן. כאשר מתרחש העימות, על השחקן לפנות לטבלת גירוש האל־מתים של הכוהן, כדי למצוא מהי השפעת הכוהן.

כאשר הכוהן מנסה לגרש מפלצת אל־מת, מצא את דרגת הניסיון של הכוהן בראש הטבלה. חפש בטור השמאלי את שם המפלצת האל־מתה. אם בטור מופיע הסימון "–", פירושו של דבר כי אינך יכול לגרש את המפלצת. אם מופיע בטור סימון אחר, יש לך סיכוי לגרש את המפלצת או אולי מספר מפלצות. מיד נסביר כיצד תדע אם גירשת את המפלצת, תחת הכותרת "הסבר תוצאות".

יש להחיל את התוצאות מיד. אם הניסיון הצליח, מפלצת אל־מתה אחת או יותר תיסוג או תושמד. אך אל תשכחו, אם המפלצת גורשה, היא לא הושמדה; היא עשויה להחליט לחזור בקרוב...

אם אתה מנסה לגרש מפלצת אל־מתה מסוימת (לדוגמא, ערפד אחד מסוים) ואתה נכשל, אינך יכול לנסות שוב לגרשה באותו הקרב. בהיתקלות מאוחרת יותר, תוכל לנסות לגרש פרט זה שוב.

הסבר תוצאות

7, 9 או 11: כאשר מופיע מספר, לכוהן יש סיכוי לגרש את המפלצת. השחקן מגלגל 2ק6 (שתי קוביות בנות שש פיאות). אם הסכום שווה למספר הנתון או גבוה ממנו, ניסיון גירוש האל־מת הצליח.

טבלת גירוש אל־מתים (גלגל 2ק6)

אל־מת	1	2	3	4	5	6	7	8	10-9	12-11	14-13	16-15	20-17	28-25	24-21	32-29	36-33
שלד	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+	ה+	ה+	ה#	ה#	ה#
זומבי	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+	ה+	ה+	ה#	ה#
גועל	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+	ה+	ה+	ה#
נקזן	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+	ה+	ה+
רפא	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+	ה+
מומיה	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+
רוח	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+
ערפד	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+
פנטום	–	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה
דיבוק	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה
שד	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה
צל ליל	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה
ליץ׳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ג	ג
מיוחד	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ג

7, 9 או 11 – המספר הנדרש לגלגול מוצלח
ג – גירוש אוטומטי, 2ק6 קב״פ של אל־מתים
ה – השמדה אוטומטית, 2ק6 קב״פ של אל־מתים
ה+ – השמדה אוטומטית, 3ק6 קב״פ של אל־מתים
ה# – השמדה אוטומטית, 4ק6 קב״פ של אל־מתים

כאשר ניסיון הגירוש מצליח, שה״מ (ולא השחקן) יגלגל 2ק6 כדי לקבוע את מספר קוביות הפגיעה של מפלצות אל־מתות שבורחות. לפחות מפלצת אחת תגורש, ללא קשר לערך שגלגל שה״מ.

דוגמא: כוהן מדרגה 1 נתקל זה עתה בקבוצה של שבעה זומבים. לכל זומבי (כפי שתלמדו בפרק 14) יש שתי קוביות פגיעה (2 קב״פ). הכוהן מנסה לגרש את הזומבים. בטבלת גירוש האל־מתים, עבור כוהן מדרגה 1 מול זומבי, התוצאה היא 9: הכוהן צריך לגלגל 9 או יותר ב־2ק6 כדי לגרש את הזומבים. הכוהן מגלגל 2ק6 ומשיג 10 – הוא גירש את האל־מתים בהצלחה.

כעת מגלגל שה״מ קוביות, כדי לבדוק אילו תוצאות השיג הכוהן. הוא מגלגל 2ק6 ומשיג 8: במלים אחרות, הכוהן גירש 8 קב״פ מן הזומבים. מכיוון שכל זומבי הוא יצור של 2 קב״פ, הכוהן גירש 4 זומבים. ארבעה זומבים בורחים מן הכוהן במהירות הגבוהה ביותר האפשרית. הדבר משאיר את הכוהן מול שלושה זומבים בלבד. בסיבוב הבא, ביכולתו לתקוף אותם באמצעות כלי־נשק או לחשים, או לנסות לגרשם שוב.

ג: ניסיון גירוש האל־מתים מצליח אוטומטית; שחקן הכוהן אינו צריך לגלגל כדי להצליח. כדי לקבוע כמה מן האל־מתים יגורשו, שה״מ מגלגל 2ק6 כמתואר מעלה; ללא קשר למספר שיגלגל, לפחות אל־מת אחד יגורש.

ה: הניסיון לגרש את האל־מתים מצליח אוטומטית – למעשה, הוא מוצלח כל־כך, עד כי המפלצות המושפעות הושמדו ולא גורשו סתם. כדי לקבוע כמה נקודות פגיעה של אל־מתים הושמדו, שה״מ מגלגל 2ק6 כמתואר למעלה; ללא קשר לתוצאת הגלגול, לפחות אל־מת אחד מושמד (שה״מ מחליט מה קורה כאשר המפלצות מושמדות: הן יכולות, למשל, להתפוגג, לעלות בלהבות ולהתפורר או להתפרק כמו ערפד באור השמש).

ה+: כמו תוצאת 'ה', אלא ששה״מ מגלגל 3ק6 כדי למצוא כמה קב״פ של אל־מתים יושמדו. ללא קשר לתוצאה, לפחות אל־מת אחד יושמד.

ה#: כמו תוצאת 'ה', אלא ששה״מ מגלגל 4ק6 כדי למצוא כמה קב״פ של אל־מתים יושמדו. ללא קשר לתוצאה, לפחות אל־מת אחד יושמד.

שימוש בלחשי כוהנים

החל מדרגת הניסיון השנייה (לאחר שנצברו 1,500 נק״נ או יותר) יכול הכוהן להשתמש בלחשים. ההליכים באמצעותם לומד הכוהן את לחשיו ומטיל אותם מתוארים בפרק 3.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

כאשר כוהן מגיע לדרגת השם (דרגה 9) הוא נקרא פטריארך (אם הוא זכר) או מטריארך (אם זו נקבה). בשלב זה בקריירת ההרפתקות שלו עומדות בפניו מספר אפשרויות.

אם הדמות היא כוהן ניטראלי, ביכולתה להפוך לדרואיד (ראו תיאור סוג דמות זה בהמשך); אין היא חייבת בשום אופן לשנות את סוגה.

אם הכוהן הוא דמות נייטראלית, שאינה מעוניינת להפוך לדרואיד, או אם הוא בעל נטייה לסדר או לתוהו, עליו להחליט האם ברצונו לבנות מבצר, אשר יאושר על ידי מסדר הכוהנים שלו.



יתכן שהכוהן כבר בנה לעצמו בית ואפילו טירה מפוארת לפני זמן רב, תלוי באופן בו בנה שה"מ את ההרפתקה שלו. אולם, זהו ביתו הפרטי, ולא חשוב גודלו או מה עשה בו. כאן, אנו מדברים על מבצר, המוגן על ידי מסדר הכוהן, אשר ייבנה ויתוחזק כדי לקדם את מטרות המסדר.

כוהנים בעלי אדמות

כוהן שמחליט לבנות מבצר תחת חסות מסדר הכוהנים שלו נקרא "כוהן בעל אדמות". (**שימו לב:** זהו מושג שנטבע לשם נוחות בלבד. כוהן בעל אדמות יכול לצאת להרפתקה עם חבריו החופשיים; הוא אינו כבול לאדמתו). להקמת מבצר כוהנים ישנם יתרונות, כמו גם חסרונות.

יתרונות: הדמות יכולה להתקדם בדרגות מסדר הכוהנים שלה. היא עשויה לקבל סיוע כספי מן המסדר שלה לשם בניית המבצר. ייתכן שתוכל אף להרחיב את שטח אדמותיה ולבנות התיישבויות חזקות, מה שעשוי להפכה לדמות עשירה ביותר.

חסרונות: הדמות תהווה סמכות הכהונה הראשית (עבור מסדר הכוהנים שלה) באדמות שמסביב למבצרה. פירושו של דבר שהיא תשמש סמכות כהונה עבור כל האנשים הגרים על אדמותיה ובקרבתן – מחויבות העלולה להתנגש עם רצונה להצטרף לחבריה הקודמים בהרפתקותיהם, או להעמיד אותה בבעיות קשות.

כוהנים נודדים

כוהן שמחליט לא לבנות מבצר בחסות המסדר שלו, מכונה "כוהן נודד", אפילו אם אינו נודד בדרכים תמיד. גם להחלטה להיות כוהן נודד יש יתרונות וחסרונות.

יתרונות: הכוהן אינו צריך לקשור את עצמו למקום מסוים או לקבוצת אנשים מסוימת; חוץ מאשר במקרים, בהם הוא פועל על־פי בקשה רשמית ממסדרו, הוא חופשי ללכת לאן שירצה.

חסרונות: הכוהן אינו יכול להגיע לדרגה של כוהן בעל אדמות או לדרגה גבוהה מכך, ואינו יכול להשיג השפעה פוליטית רבה בתוך מסדרו (הוא אינו חדל להרוויח נק"נ, דרגות ניסיון או כוח אישי; הוא פשוט אינו יכול לטפס גבוה יותר בהירכיה של מסדר הכוהנים שלו). לכוהן ישנן עדיין מחויבויות למסדר הכוהנים שלו, כמובן; כמו בעבר, הוא יכול להתבקש, בכל עת, לחזק את האמונות ולהשיג את המטרות בהן תומך מסדרו.

הפיכה לבעל אדמות

אם כוהן מדרגה 9 מחליט לבנות מבצר, עליו לדווח על כך לדמות בכירה מסוג כלשהו, פקיד של מסדרו או שליט האזור בו הוא רוצה להתיישב, כדי לבקש אדמה. שליט זה אמור להעניק את האדמה ברצון, אלא אם לכוהן היו עימו חיכוכים בעבר; במקרה זה, השליט עשוי לדרוש שירות כלשהו מן הכוהן (כגון מילוי משימה) לפני הענקת האדמה. (שה"מ יחליט האם בידי מסדרו של הכוהן הכוח לתת מענקים כאלה, על־פי התרבות של עולם ההרפתקה).

אם הכוהן לא הוענש אף פעם על התנהגות בלתי רצויה, על ידי מסדרו או על ידי הכוחות המעניקים לו את לחשיו, מסדרו יכול (על־פי הנחיית שה"מ) לסייע לו בכיסוי עלות בניית המבצר. עזרה כזו מתבטאת, בדרך כלל, בכך שהמסדר משלם כל סכום שנראה לשה"מ סביר (בדרך כלל, 50% ממחיר עלות בניית המבצר). השחקן יתכנן את המבצר כרצונו. שה"מ יחשב מהי העלות, יקבע, בהתאם לשביעות רצונו, איזה חלק מן התכנון הוא טוב ונחוץ (ואיזה חלק ממנו מהווה הפרזה פזרנית) ויחליט איזה חלק מן העלות ישלם מסדר הכוהנים.

ללא קשר לאחוז אותו משלם מסדר הכוהנים, המבצר, מבחינה טכנית, הוא רכושו של הכוהן. הכוהן אינו יכול למנוע מחברי מסדרו גישה אל הנכס ואל מתקניו – לרוב הוא גם לא ירצה לעשות זאת – אולם זוהי אדמתו הוא, ולא ניתן לשלוח אותו סתם כך למבצר אחר, בניגוד לרצונו.

מספר כוהנים (בדרך כלל 1ק6) מדרגות נמוכות יותר יגיעו למבצר לאחר השלמתו כדי לסייע לכוהן במילוי תפקידי הכהונה במבצר (ראה בפרק 11 למידע נוסף בנושא זה). באופן טבעי, הכוהן יקבל פחות עזרה, או לא יקבל עזרה כלל, אם יצא לו מוניטין של אדם המנצל או מסכן את אנשיו. כוהנים אלה הגיעו מתוך כוונה לעזור בניהול המבצר, ולא במטרה לנדוד עם הכוהן בהרפתקותיו. שה"מ ייצור כל אחד מן הכוהנים הללו כפרט, בעל שם, אישיות, רקע, מטרות ויכולות.

אם הכוהן מנהל את אדמתו היטב ומשרת את מסדרו לא פחות טוב, הוא יצבור, מן הסתם, כוח רב יותר ויעלה בסולם הבירוקרטיה של מסדר הכוהנים שלו. בנוסף לכך, ייתכן שתוענק לו אדמה נוספת כגמול; אנשים רגילים נוספים יתיישבו באזור הנמצא סביב למבצרו, והכנסותיו של הכוהן ממיסים יגדלו.

בחירה לנדוד

כוהן המחליט לנדוד יכול ללכת באחד משני נתיבים: באזורים מתורבתים או במרחבי הפרא.

כוהן הנודד בגבולות העולם המתורבת, מחפש לרוב דרכים לעזור לבעלי נטייה כשלו (תהיה אשר תהיה). הכוהן עשוי לנדוד לבדו, בלוויית משרתים או יחד עם כוהנים אחרים.

כוהן הנודד במרחבים מחפש, בדרך כלל, אויבים של מסדר הכוהנים, כדי להמירם או להשמידם. כוהן זה נודד לרוב יחד עם דמויות אחרות, במסגרת קבוצת הרפתקנים (אם כי האחרים יכולים להיות כולם דב"שים).

החלפה

מרגע ששחקן החליט להיות כוהן נודד או כוהן בעל אדמות, רק התפתחות מהותית בהרפתקה או בדמות תשנה מצב זה. על שה"מ לנסות למנוע החלפות תדירות או אקראיות של מעמד הכוהן.

לוחם

לוחם הוא אדם, אשר יכולתו העיקרית היא מיומנויות הלחימה. הלוחמים ניחנים, לעיתים קרובות, בכוח רב יותר מדמויות אחרות. הם נוטים יותר לפגוע ביריבים בקרב, וגורמים נזק רב יותר.

דרישה ראשית: כוח.

בונוסים לניסיון: 5% עבור כוח 13־15, 10% עבור כוח 16־18.

קוביות פגיעה: 1ק8 לדרגה עד דרגה 9. החל מדרגה 10, 2+ נקודות פגיעה לדרגה, ללא התאמות כושר.

דרגה מקסימלית: 36.

שריון: כל סוג; מגינים מותרים.

כלי נשק: כל סוג.

יכולות מיוחדות: תמרוני תקיפה ברומח וכיוון חנית כנגד הסתערות, אפשרויות הקרב של הלוחם (ראה פרק 8).

במשחק המו"ד, הלוחמים מגינים על ידידיהם ועל בני ברית חלשים מהם. חבורה המורכבת מלוחמים בלבד, תצליח לשרוד, קרוב לוודאי, ברוב ההיתקלויות במבוכים ובמרחבים, אפילו בהיתקלויות בהן קסם היה יכול להועיל. בכל קבוצת הרפתקנים יהיו לפחות לוחם אחד או שניים.

בהרפתקות קבוצתיות, הלוחמים יוצבו מלפנים וישמשו כחזית קדמית במצבי קרב. אם ישנם שלושה לוחמים או יותר בחבורה, אחד מהם ישאר בעורף, למקרה שאויבים יתקפו את הקבוצה מאחור. בקרב עצמו, ללוחמים סיכוי גדול יותר להתגבר על נזק פיזי, מכיוון שיש להם יותר נקודות פגיעה מאשר לרוב הסוגים האחרים.

דמות לוחם צריכה להיות מסוגלת להשתמש במגוון כלי־נשק. אלא אם תפיסתך את דמות הלוחם שלך מגבילה אותו לסוג כלי נשק בודד, עליך לציידו גם בכלי קפא"פ (קרב פנים אל פנים) וגם בכלי קליעים.

לוחמים יכולים להתקדם עד דרגה 36. התקדמותם המהירה, הן מבחינת יכולות הלחימה והן מבחינת כמות נקודות הפגיעה שלהם, הופכת אותם למנהיגים טבעיים ביישובים אנושיים, בעיקר ביישובים קטנים. לוחמים מדרגה גבוהה משקיעים חלק ניכר מזמנם באימון חיילים ובהנהגתם, בטיהור השממה ממפלצות ובהרחבת מקומות ישוב אנושיים.

טבלת הניסיון של הלוחם

דרגה	נק"נ
1	0
2	2,000
3	4,000
4	8,000
5	16,000
6	32,000
7	64,000
8	120,000
9	240,000
10	360,000
11	480,000
12	600,000
13	720,000
14	840,000
15	960,000
16	1,080,000
17	1,200,000
18	1,320,000
19	1,440,000
20	1,560,000
21	1,680,000
22	1,800,000
23	1,920,000
24	2,040,000
25	2,160,000
26	2,280,000
27	2,400,000
28	2,520,000
29	2,640,000
30	2,760,000
31	2,880,000
32	3,000,000
33	3,120,000
34	3,240,000
35	3,360,000
36	3,480,000



פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: הדרישה הראשית של הלוחם היא כוח. אם ללוחם ערך כוח של 13 עד 15, הדמות מקבלת בונוס של 5% לנקודות הניסיון הנצברות בכל הרפתקה; אם כוחה הוא 16 עד 18, הבונוס הוא 10%.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 8 פיאות (1ק8), כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של לוחם. לוחם מתחיל עם 1ק8 (1 עד 8) נקודות פגיעה (בתוספת בונוס כושר, אם קיים) ומקבל 1ק8 נקודות פגיעה נוספות (ובונוס) בכל דרגת ניסיון. שתי נקודות פגיעה נוספות מושגות בכל דרגה, מעבר לדרגה 9.

שריון: לוחם יכול לעטות כל סוג של שריון ויכול להשתמש במגן.

כלי נשק: הלוחם יכול להשתמש בכל סוג נשק.

יכולות מיוחדות

לוחמים מתחילים מקבלים בתחילה רק שתי יכולות מיוחדות ואינם זקוקים ליכולות מיוחדות נוספות כדי להישרד ולהצליח. כוחם הגדול, נקודות הפגיעה הרבות שלהם, שריונם החזק וכלי הנשק הרבים שלהם הופכים אותם לסוג דמות רבת עוצמה גם ללא יכולות מיוחדות נוספות. אולם, בדרגות ניסיון גבוהות יותר, מוענקות להם מספר יכולות לחימה נוספות.

שתי היכולות המיוחדות שהם מקבלים מיד הן תמרון התקיפה ברומח והתמרון כיוון חנית כנגד הסתערות. תמרונים אלה מתוארים בפרק 8. בדרגות ניסיון גבוהות יותר, חלק מן הלוחמים מקבלים יכולות מיוחדות מסוימות, בכלל זה אפשרויות הקרב של הלוחם ויכולות אחרות; גם אלה מתוארות בפרק 8.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

לוחם שיש לו מספיק כסף יכול לבנות לעצמו בית, ואפילו טירה, לפני שהוא מגיע לדרגת ניסיון 9. עם זאת, לבית זה לא יהיה כל אישור רישמי; אפילו אם תהיה זו טירה, הדמות אינה שליט או אציל.

כאשר לוחם מגיע לדרגת השם (דרגה 9), פונים אליו כאל לורד (לגבר) או ליידי (לאשה), בשל יכולתו והמוניטין הרב שיצא לו. זהו מעמד בתוך הקהילה, גם אם אין זה תואר רישמי; על שה"מ להחליט האם זהו תואר רישמי, המוענק ללוחם על־ידי שליטי הממלכה.

בדרגת השם, על הלוחם להחליט אם ברצונו להיות "לוחם בעל אדמות" (כלומר, שליט בזכות עצמו, ולורד של אזור מסוים) או "לוחם נודד" (אשר יכול להיות בעל בתים, אך אינו שולט בשטח אדמה ואין לו מחויבויות רבות במיוחד לשליטי הממלכה). אל תניחו לשמות אלה להטעותכם. לוחם בעל אדמות עשוי לבלות זמן רב במסעות והרפתקות ואילו לוחם נודד יכול לבלות חלק ניכר מזמנו בבית.

לוחמים בעלי אדמות

קיימות שתי דרכים בהן יכול לוחם להפוך ללוחם בעל־אדמות: באופן עצמאי או מתוך נאמנות לשליט רם יותר.

שה"מ מחליט איזה סוג של שלטון קיים בהרפתקה שלו. בהנחה שהיא מבוססת על אירופה בימי־הביניים, כפי שקורה בהרפתקות רבות במשחק המו"ד, השלטון בממלכה מורכב ממלך ומלכה, השולטים בחצר חזקה של דוכסים, רוזנים וברונים; כל אחד מאלה שולט באזור פיאודלי קטן יותר.

כדי להפוך לשליט בארץ קיימת, על הלוחם לבקש משליטי הממלכה אדמה. אם ביצע עבורם בעבר שירות גדול, ייתכן שהם יענו לבקשתו מיד וברצון; אולם, אם לא היה ידיד או בן־ברית של אותם שליטים קודם לכן, הם עשויים לשלוח אותו למשימה קשה, על מנת להוכיח את עצמו. לאחר שניתנה לו האדמה, הוא יכול לבנות עליה את טירתו (על חשבונו). האדמה עשויה להיות מיושבת או בלתי מיושבת; אם אינה מיושבת, כדאי לשליט העתידי למהר ולמשוך אליה מתיישבים, כדי שלאחוזתו יהיו הכנסות ממיסים.

לוחם בעל אדמות בארץ קיימת יקבל תואר ברון (אם גבר) או ברונית (אם אשה), או תואר מקביל לפחות. אם ימשיך להרחיב את אדמותיו במסגרת חוקי הממלכה ואחוזתו תגדל ותתעשר, הוא עשוי לקבל תארים גבוהים יותר, כמו רוזן/רוזנת או דוכס/דוכסית.

אם הלוחם מעוניין להקים את הדומיניון שלו באזור מרחבים, שאינו נמצא בגבולות ארץ קיימת, הוא יכול לכנות את עצמו כפי שירצה ברון, דוכס, מלך, קיסר. עם זאת, שימו לב כי תואר מפואר מדי יגרום לאחרים ללעוג לו. אם לוחם לוקח לעצמו תואר, עליו להתאימו לגודל אחוזתו ולחוזקה; ייתכן שירצה לשנות את התואר, ככל שהאחוזה תגדל ותתעשר.

לוחמים נודדים

אם לוחם בדרגה 9 מחליט שלא להקים לעצמו אחוזה, הוא בוחר להפוך ללוחם נודד (תוכלו להשתמש במושג זה, גם אם הוא נודד למעשה מעט מאוד). ללוחמים נודדים אין, בדרך כלל, כוח פוליטי כמו ללוחמים בעלי אדמות, אך הם יכולים לקבל יכולות מיוחדות אשר יפצו על כך (שימו לב, אין פירושו של דבר כי הם מקבלים יכולות אלה באופן אוטומטי).

טבלת גלגולי ההצלה ללוחם

גלגול הצלה	אדם רגיל	1־3	4־6	7־9	10־12	13־15	16־18	19־21	22־24	25־27	28־30	31־33	34־36
בדיד קסם	15	13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
התקפת נשיפה	17	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
קרן מוות/רעל	14	12	10	8	6	6	5	5	4	4	3	3	2
שיתוק/הפיכה לאבן	16	14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
מטה/קנה/לחש	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

נטייתו של הלוחם הנודד קובעת את יכולותיו המיוחדות ומאפיינים אחרים.

פאלאדינים

לוחם נודד נטה לסדר יהיה ידוע כפאלאדין, אם הוא עונה על הדרישות שלהלן. אם אינו עונה על דרישות אלה, הוא יכול להפוך לאביר (כמתואר בהמשך).

1. הלוחם חייב להישבע שבועת אמונים (שבועת שירות) למסדר כוהנים סדרנים, כדי להשיג מעמד של פאלאדין. הלוחם חייב להיות בדרגת השם או למעלה מכך כדי להתקבל על ידי מסדר הכוהנים. מאותו הרגע, הפאלאדין יכול להיקרא על־ידי מנהיגי המסדר בכל עת, ועליו לעשות ככל שיצווה, כל עוד השירות מסייע לכוחות הטוב.
2. הפאלאדין יכול לגלות רשע (כמו לחש הכוהנים) אחת לסיבוב, פשוט על ידי התרכזות. (טווח: 40 מטר. הפאלאדין אינו יכול להשתמש ביכולת זו וכן לתקוף באותו הסיבוב).
3. אם ערך החוכמה של הפאלאדין הוא 13 ומעלה, הדמות יכולה להטיל לחשי כוהנים, כמו כוהן, בדרגת ניסיון שהינה שליש מדרגת הניסיון האמיתית שלו (שברים יעוגלו כלפי מטה); אם לוחם הופך לפאלאדין בדרגה 9, הוא זוכה מיד בלחשים של כוהן מדרגה 3. פאלאדין בדרגה 17 יכול להטיל לחשים, כאילו היה כוהן מדרגה 5. אם ערך החוכמה שלו הוא 12 ומטה, הוא יכול, בכל זאת, להיות פאלאדין, אך אינו יכול להטיל לחשים. הפאלאדין לומד מכוהני המסדר כיצד לעשות מדיטציה ולהטיל לחשים. הכוהנים יסרבו לקבל כל פיצוי או תשלום עבור שירות זה.
4. פאלאדין יכול לגרש אל־מתים, כאילו היה כוהן מדרגה שהיא שליש מדרגת הניסיון האמיתית שלו (עגלו את כל השברים כלפי מטה). לכן, פאלאדין מדרגה 6 או 7 יכול לגרש אל־מתים כמו כוהן מדרגה 2.
5. פאלאדין יכול לנדוד רק בלוויית מספר שכירים השווה לדרגת הכוהן שלו או נמוך ממנה. במלים אחרות, אם ביכולתו להטיל לחשים או לגרש אל־מתים, ככוהן מדרגה 5, יכולים להתלוות אליו 5 שכירים.
6. פאלאדין *חייב* לסייע לכל מי שמבקש עזרה, מלבד שני מקרים יוצאים מן הכלל: הוא אינו חייב לעזור לדמויות רעות או להשיג מטרות רעות, ואם הוא נשלח למשימה מטעם סמכות גבוהה יותר (כמו מסע חיפוש, בשירות דוכס וכדומה), ביכולתו להציע עזרה מוגבלת בלבד (כמו מחסה או ייעוץ לאדם הזקוק לעזרה), בצירוף הסבר לסירובו. עזרה לעולם אינה כרוכה בתרומות כסף או חפצים, אלא רק בשירות לזמן קצר.

אבירים

לוחם נודד נייטראלי יכול להפוך לאביר. לוחמים נודדים נוטים לסדר, אשר לא הפכו לפאלאדינים, או לוחמים נודדים תוהים אשר לא הפכו לנוקמים (כמתואר בהמשך), יכולים גם הם להפוך לאבירים.

כדי לזכות באבירות, על הלוחם להישבע אמונים לנסיך, למלך או לקיסר. בתמורה, השליט יכריז על הדמות כאביר; שליט זה יהיה אדונו של האביר. במרבית ההרפתקות, אבירים הם הסוג הנפוץ ביותר של לוחמים נודדים. החוקים הבאים חלים על אבירים.

1. אם האביר מזומן על ידי אדונו, עליו להתייצב בפניו מהר ככל האפשר ולציית לפקודותיו.
2. אם האביר יסרב אי פעם לציית לאדונו, או יישבע אמונים לאדון אחר, הוא יפסיד שלוש דרגות ניסיון (שה"מ יכול להגדיל עונש זה, אם העבירה דורשת זאת). האדון הקודם יכול אף להורות על חיסול האביר בשל בוגדנותו. בנוסף לכך, שמועות וסיפורים על "האביר הבוגדני" עלולים לרדוף את הדמות לנצח; הדמות עשויה להתקשות בקבלת עזרה במקומות אליהם הגיע שמה.

   אם אדונו של האביר מת, האביר חופשי לבחור באדון אחר. יתרונות נוספים (אדמות, כסף וכדומה) יכולים להינתן לאבירים הנשבעים אמונים ליורשו של האדון שמת.

   האביר יכול לבקש מאדונו לסיים בשקט את שבועתו; אולם הדבר מאושר לעיתים נדירות. האביר יגורש, לכל הפחות, וייתכן גם שכל נכסיו ילקחו ממנו.
3. אביר יכול לבקר כל טירה, בכל טריטוריה, ולבקש מחסה. בעל הטירה חייב, בהתאם למנהגי הארץ, לתת לאביר מקום לינה, מזון ומשקה לתקופה שאינה עולה על שלושה ימים. הוא אינו חייב להפגין ידידותיות כלפי האביר, אך, על־פי המנהג, אסור לו להזמינו לדו־קרב, לתקוף אותו או לסרב לתת לו מחסה (שימו לב, גם האביר אינו יכול להזמין את המארח לדו־קרב או לתקוף אותו, אנשים בחצרו או את בני משפחתו. אם יעשה כן, מתן המחסה יסתיים, והמארח יוכל להענישו). בהרפתקות המתוכננות על־פי החברה האירופאית בימי הביניים, מנהג זה הוא כמעט כלל־עולמי, אך שה"מ חופשי לציין כי נוהג זה אינו קיים במערכה שלו, אם המדינות בהן בחר אינן דומות למדינות שבאירופה.
4. אם מושמעת *קריאה לנשק* (קריאה לאבירים לקרב בשם הצדק), על האביר להיענות לה. קריאה זו תושמע רק על־ידי שליט של עיר גדולה (ראש עיר) או של שטח גדול (ארכידוכס או בעל מעמד רם יותר), והאביר יחוייב להיענות לה רק אם תושמע באזור בו הוא עובר או אם תושמע על־ידי אדונו. כאשר מושמעת הקריאה לנשק, האביר חייב לצאת מיד, מהר ככל יכולתו, אל טירתו המרכזית של משמיע הקריאה ולהילחם על־פי הוראותיו – במסגרת מגבלותיה של כל שבועת אבירים שלקח על עצמו במהלך ההרפתקה (אם השליט שהוציא את הקריאה לנשק מצווה עליו להרוג אסירים חסרי אונים או חפים מפשע, האביר יכול להחליט לסרב, אך הוא יהפוך שליט זה לאויבו). האביר זכאי לפיצוי על שירותיו; השליט שהוציא את הקריאה לנשק חייב להעניק לאביר מתנה, התואמת את ערך שירותיו (שליטים רבים יציעו את המתנה מתוך הכרת תודה; אך חלקם לא. זכותו של האביר לדרוש את המתנה; אך אין הוא חייב לתבוע אותה אם אינו רוצה).

   ישנם שני חריגים בולטים למנהג הקריאה לנשק. בארצות בהן התרבות שונה מאוד מזו של אירופה בימי הביניים, ייתכן שלא יעשה שימוש בנוהג זה (בשטחי מרחבים בהם אין חוקים הוא לא יוזכר, כמובן). אם האביר נמצא באזור, אשר הכריז על עויינות כלפי אדונו של האביר, האביר אינו חייב להיענות – אם הקריאה לנשק היא כנגד אדמת אדונו, אסור לו להיענות. למעשה, האביר יימצא בסכנה גדולה כאשר תושמע הקריאה לנשק.

נוקמים

לוחם נודד, בעל נטיית תוהו, יכול להפוך לנוקם, אם הוא עונה על הדרישות הבאות. אם לא, הוא יהפוך גם כן לאביר.

1. הלוחם חייב לכרות ברית עם מסדר כוהנים כיאוטי. זו אינה שבועת אמונים, אלא הסכם גמיש של נאמנות ותמיכה; המסדר עשוי לדחות את ההצעה. אם המסדר מסכים, מנהיגי המסדר יכולים לזמן את הנוקם בכל עת ועליו לעשות כפי שיצווה. אם אינו מציית להם, הוא מאבד את כל היכולות המיוחדות והיתרונות של הנוקם. אפילו אז, הלוחם יכול להשיג מעמד של נוקם, על־ידי ניהול משא ומתן עם מסדר אחר.
2. נוקם יכול לגלות רשע (כמו לחש הכוהנים) עד פעם בסיבוב, פשוט על ידי התרכזות (טווח: 40 מטר. הנוקם אינו יכול להשתמש ביכולת זו וכן לתקוף באותו סיבוב).
3. אם ערך החוכמה של הנוקם הוא 13 ומעלה, ביכולתו ללמוד להטיל לחשי כוהנים כאילו היה כוהן בדרגה המקבילה לשליש מדרגת הניסיון האמיתית שלו (עגלו את כל השברים כלפי מטה). לכן, נוקם בדרגות 12 עד 14 יכול להטיל לחשים ככוהן מדרגה רביעית. אם ערך החוכמה שלו הוא 12 או פחות, הוא יכול בכל זאת להיות נוקם, אך אינו יכול להטיל לחשים.
4. נוקם יכול לגרש אל־מתים כאילו הוא כוהן בשליש מדרגת הניסיון האמיתית שלו, אך בהבדל חשוב: אם התוצאה היא "גירוש" או "השמדה", הנוקם יכול לבחור לשלוט באל־מתים במקום זאת. אם הוא בוחר בשליטה, היא אורכת תור אחד עבור כל דרגה של הנוקם – כלומר, נוקם מדרגה 17 יכול לשלוט באל־מתים למשך 17 תורים. אל־מתים הנשלטים באופן כזה מתנהגים כאילו הוקסמו, כשהם מצייתים לנוקם כאילו היו ידידיו. עם זאת, אם האל־מתים מגורשים או מושמדים על ידי כוהן במשך זמן השליטה, השליטה מבוטלת מיד ולא ניתן לחדשה. אם משך השליטה מסתיים ללא פגע, האל־מתים יברחו (כאילו גורשו).
5. לנוקם לא יכולים להיות שכירים בני־אדם או דמויי־אדם. אולם, ביכולתו לנסות ולשכנע מפלצות בעלות נטייה לתוהו להפוך לשכיריו. אם היצור הכיאוטי אינו עויין מיד, הנוקם יכול להציע לו מזון או אוצר, תוך הפגנת ידידות (באמצעות דיבור או תנועות). אם ניסיון זה נכשל, איומים או קרב המסתיים בכניעה יכולים להשיג כמעט את אותה התוצאה. אם גלגול התגובה של היצור מצביע על ידידות, היצור שוכנע ללכת בעקבות הנוקם ולציית לו. ההשפעה נמשכת כמו לחש הקוסם *הקסמה*; ברגע שהסתיימה, לא ניתן לחדשה. לנוקם יכולות להיות מפלצות תוהו שכירות ככל שמתיר לו ערך הכריזמה שלו; כאשר הוא מאבד אחת, ביכולתו לנסות לשכנע אחרת.
6. נוקם יכול לבקר בכל טירה, חורבה או מבוך, שידוע כי הם נשלטים על־ידי מפלצת או דמות תוהונית נבונה, ותוך שימוש בשפת הנטייה שלו, לדרוש מחסה (ראה "אביר", למעלה). נוקם

יכול להעמיד פני אביר ולבקש מקלט משליטים אחרים; אם הוא מצליח להטעות את השליט (ואינו מוכשל באמצעות לחש חושף נטייה כלשהו), השליט יספק לו מקלט רגיל.

החלפה

מרגע ששחקן החליט להיות לוחם בעל אדמות או נודד, רק התפתחות משמעותית בהרפתקה או בדמות יכולות לשנות את מעמדו. על שה"מ לנסות למנוע החלפות תדירות או אקראיות של מעמד הלוחם.

קוסם

דרישה ראשית: תבונה.
בונוסים לניסיון: 5% עבור תבונה 13־15, 10% עבור תבונה 16־18.
קוביות פגיעה: 1ק4 לדרגה, עד דרגה 9. החל מדרגה 10, 1+ נקודות פגיעה לדרגה, ובונוסים מכושר אינם חלים עוד.
דרגה מקסימלית: 36.
שריון: אין; אסור מגן.
כלי נשק: רק פגיון. אפשרי (לפי קביעת שה"מ): מטה, קנה נשיפה, שמן בוער, מים קדושים, רשת, אבנים מושלכות, קלע, שוט.
יכולות מיוחדות: לחשי קסם.

קוסם הוא דמות אדם, החוקר את כוחות הקסם. הקוסמים מוצאים לחשים, מכניסים אותם לספרים ולומדים ספרים אלה, כדי לדעת את הלחשים שבהם. לקוסמים לחשים משלהם, השונים לחלוטין מלחשי הכוהנים. הקוסם ניחן במיומנויות לחימה עלובות, ועליו להמנע מקרב.

הקוסם מתרכז בלימוד ובהטלת לחשים. הוא ימצא כי תבונה גבוהה מועילה לו מאוד. ערכי התכונה האחרים של הקוסם נמוכים לרוב. עם זאת, ערך כושר גבוה יסייע לקוסם שלך לשרוד זמן רב יותר, מכיוון שהוא מעניק בונוס לנקודות הפגיעה – אחת מן התכונות החלשות של קוסם.

קוסמים חוששים מאוד מפני נזק. כל סוגי הדמויות האחרים יכולים להשתמש בשריון כלשהו, אך קוסמים יכולים רק ללבוש בגדים, ולכן קל לפגוע בהם. יש להם גם מעט נקודות פגיעה.

קוסמים מתחילים כדמויות החלשות ביותר, אך יכולים להפוך, בסופו של דבר, לדמויות החזקות ביותר. בלחשי הקסם שלהם ניתן להשתמש למטרות רבות – מפעולות פשוטות, כמו פתיחת דלתות ומנעולים, ועד להתקפות קסם מרשימות ומסוכנות, כמו הטלת ברק. כל הפרטים בנוגע להטלת לחשים ניתנים בפרק 3.

עם זאת, לעיתים קרובות קשה לקוסם לשרוד. כלי הנשק והלחשים המועטים שלהם (בדרגות נמוכות) מתאזנים בשל הכוחות שהם משיגים בסוף. לכן, קוסמים חייבים להיות זהירים בדרגות נמוכות, מכיוון שמעטים ישרדו לאורך זמן ללא הגנה.

לקוסם שלך אסור לצאת להרפתקות בגפו; בשל הגנותיו ונקודות הפגיעה המועטות שלו, הפתעה אחת עלולה להרוג אותו. בקבוצות, עליו להימצא תמיד באמצע החבורה, מוגן מהתקפה, ולהשתמש בקסמיו בדרכים שיעזרו לנצח בקרב.

טבלת הניסיון של הקוסם

דרגה	נק"נ	לחשים/דרגה 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	2,500	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5,000	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	10,000	2	2	–	–	–	–	–	–	–
5	20,000	2	2	1	–	–	–	–	–	–
6	40,000	2	2	2	–	–	–	–	–	–
7	80,000	3	2	2	1	–	–	–	–	–
8	150,000	3	3	2	2	–	–	–	–	–
9	300,000	3	3	3	2	1	–	–	–	–
10	450,000	3	3	3	3	2	–	–	–	–
11	600,000	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	750,000	4	4	4	3	2	1	–	–	–
13	900,000	4	4	4	3	2	2	–	–	–
14	1,050,000	4	4	4	4	3	2	–	–	–
15	1,200,000	5	4	4	4	3	2	1	–	–
16	1,350,000	5	5	5	4	3	2	2	–	–
17	1,500,000	6	5	5	4	4	3	2	–	–
18	1,650,000	6	5	5	4	4	3	2	1	–
19	1,800,000	6	5	5	5	4	3	2	2	–
20	1,950,000	6	5	5	5	4	4	3	2	–
21	1,100,000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2,250,000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2,400,000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2,550,000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2,700,000	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	2,850,000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3,000,000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3,150,000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3,300,000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3,450,000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3,600,000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3,750,000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3,900,000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4,050,000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4,200,000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4,350,000	9	9	9	9	9	9	9	9	9

טבלת גלגולי־ההצלה של הקוסם

דרגה	1־5	6־10	11־15	16־20	21־24	25־28	29־32	33־36
בדידי קסם	14	12	10	8	6	4	3	2
התקפת נשיפה	16	14	12	10	8	6	4	2
קרן מוות/רעל	13	11	9	7	5	4	3	2
שיתוק/הפיכה לאבן	13	11	9	7	5	4	3	2
מטה/קנה/לחש	15	12	9	6	4	3	2	2

פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: הדרישה הראשית של הקוסם היא התבונה. אם לקוסם ערך תבונה 13 עד 15, הדמות מקבלת בונוס של 5% לנקודות הניסיון המושגות בכל הרפתקה; אם תבונתו 16 עד 18, הבונוס הוא 10%.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 4 פיאות (1ק4) כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של קוסם. קוסם מתחיל עם 1ק4 (1 עד 4) נקודות פגיעה (בתוספת בונוס כושר, אם יש) ומקבל 1ק4 נקודות פגיעה נוספות (ובונוס) בכל דרגת ניסיון. נקודת פגיעה נוספת מושגת בכל דרגה, מעבר דרגה 9.

שריון: קוסם אינו יכול ללבוש שום סוג של שריון, ואינו יכול להשתמש במגן.

כלי נשק: קוסם יכול להשתמש רק בפגיונות ככלי־נשק. אפשרי, לפי החלטת שה"מ, כי קוסם ישתמש במטה, בקנה נשיפה, בשמן בוער, במים קדושים, ברשת, באבנים מושלכות, בקלע ובשוט.

יכולות מיוחדות

היכולת המיוחדת היחידה של רוב הקוסמים היא יכולתם להטיל לחשי קסם. תהליך השגת ספר הקסם ורכישת קסמים חדשים, כמו גם אופן השינון והטלת הלחשים, מתוארים בפרק 3.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

בדרגת השם (9) ומעלה, הקוסם נקרא מכשף (אם זכר) או מגית (נקבה). בדרגה זו הקוסם יכול גם ליצור חפצי קסם.

בהגיעו לדרגת השם יכול הקוסם לבנות מגדל (אם ביכולתו לממן זאת). קוסם הבונה מגדל ימשוך, בדרך כלל, 1ק6 (1 עד 6) שוליות, כולם קוסמים מדרגה 1 עד 3. שה"מ יחליט כמה שוליות יגיעו לשרת את המכשף, ועליו ליצור עבורם שמות, רקע ודפי־דמות; עליהם להיות דמויות מלאות.

אם בדרגת השם מחליט הקוסם לבנות מגדל או להתיישב באופן קבוע בביתו של שליט המעוניין להעסיקו, מתייחסים אליו כאל קוסם בעל אדמות; אחרת, הוא קוסם נודד (אפילו אם הוא מבלה, למעשה, יותר זמן בביתו מאשר בדרכים).

קוסמים בעלי אדמות: מכשפים עצמאיים

אל קוסמים המחליטים לחיות במבצר משלהם, ללא קשר להשתייכותם הפוליטית או לאינטרסים שלהם בעולם החיצוני, מתייחסים ופונים כאל מכשף או מגית, יהיה תוארם הרשמי אשר יהיה.

קוסם עצמאי יכול לבנות או להשתלט על מגדל. על־פי המסורת, אין הוא צריך לבקש אישור מוקדם מן השליט המקומי. אולם, אם הוא מבקש את רשות השליט בכל זאת, השליט יעניק לו מתנה נדיבה, תואר רשמי לאחוזה ואולי גם תואר אצילות רשמי כלשהו, כדי לשמור את חסדי הדמות (רק השליטים החזקים ביותר יעזו לפגוע בקוסם, ויהיו הבדלי הנטייה שלהם אשר יהיו).

לאחר שעבר הקוסם למגדלו, ביכולתו להחליט לבנות מתחתיו או בקרבתו מבוך. רוב המכשפים והמגיות מעסיקים מומחים לכריה ולהנדסה, אך יכולים גם ליצור מבוכים בעצמם, אם הם מכירים את הלחשים המתאימים.

כל דמות הבונה מבצר תבנה, כמובן, גם מבוך – מבנה תת קרקעי בו ניתן לשמור אסירים ולבצע מחקרים מיוחדים בסודיות. אולם, מכשף יכול להחליט שהמבוך שלו יהיה שונה. אם, ברגע שמושלמת קומה אחת או יותר במבוך, הקוסם משאיר פתח בלתי שמור המוביל למבוך, הדבר ימשוך מפלצות, אשר ייבנו שם את מאורותיהן. חלק מן המכשפים מעודדים זאת, כדי שתהיה להם גישה מיידית למבחר סוגי מפלצות שונים (הדבר מועיל לצרכי מחקר ומסייע בקבלת מידע עדכני על המתרחש בממלכת המפלצות).

מבוכים שורצי מפלצות כאלה אינם מתקבלים בעין יפה על ידי בני־אדם באזור. מבוכים נוטים להפוך את המקומיים לעצבנים, והמפלצות שבתוכם נוהגות לשחר לטרף בקהילות אנושיות קרובות. מכשפים היוצרים מבוכים כאלה צריכים להיות מודעים לכך, שהרפתקנים מדרגות נמוכות עשויים לפעול כנגד המפלצות שבהם, כדי להבטיח את שלום האזור או פשוט כדי למלא את ארגזיהם באוצר המפלצות.

מכשפים עצמאיים אינם נוהגים לחיות בבידוד מוחלט. הם יכולים ליצור, כרצונם, קשר עם שליטי ואצילי הארץ בה הם מתגוררים. הם יכולים להמשיך לצאת למסעות ולהרפתקות עם חבריהם הותיקים. מכשפים אחרים יכולים לבקרם או להתקשר עימם לשם ביצוע מחקר קסום ולהגיע להבנה. הם יכולים לעזור בהפעלת בתי ספר לקוסמים. רק המכשפים שונאי האדם, או אלה שיש להם מה להסתיר, בונים את מגדליהם באזורים מסוכנים ובלתי נגישים וחיים בהם בגפם.

קוסמים בעלי אדמות: מגיסטים

אם קוסם בעל אדמות אינו יכול או אינו רוצה להחזיק מגדל, ביכולתו לנסות להתקבל למשרת יועץ בטירה או במבצר קיימים. אם לשליט אין עדיין יועץ והוא יכול להרשות לעצמו לשכור יועץ, הוא יקבל, בדרך כלל, את הבקשה... אלא אם למכשף יצא שם גרוע כל־כך, עד שהשליט אינו יכול לבטוח בו. היועץ מייעץ לשליט בעניינים הנוגעים לקסם ומטפל בצרכי הקסם של השליט ושל מבצרו.



כדי להפוך ליועץ, על הקוסם למצוא, ראשית, שליט המוכן לשכור את שירותיו ולתמוך בו. עליו לקיים משא ומתן עם השליט, בנוגע לתשלום ולטובות הנאה אחרות (תשלום מקובל הוא לכל הפחות 3,000 פ״ז בחודש, כאשר יועצים מעל דרגה 15 דורשים שכר גבוה יותר). לבסוף, הדמות חייבת להישבע אמונים לשליט זה כדי להפוך ליועץ.

לאחר שהושלם ההסכם ונקבעו התנאים, השליט מספק את כל צרכי היועץ, בכלל זה מקום מגורים במבצר (בדרך כלל, דירה בת מספר חדרים), שומרים ומשרתים, וטובות הנאה אחרות שנקבעו מראש (כמו חפצי קסם לשימוש או כמתנות של ממש). השליט משלם, בדרך כלל, את עלויותיו של מחקר קסום, אם המחקר עשוי להועיל למבצר. היועץ חייב לשרת את השליט כמצווה בכל המובנים, אך לעולם אין הוא נדרש ללחום או להיות נתון בסכנה אחרת.

יועץ יכול לצאת להרפתקות רגילות אם השליט מתיר זאת. השליט יודע כי ניסיון נוסף משמעו יועץ חזק יותר, ובדרך כלל יתן את רשותו, אם לא יהיו צרכי קסם מיידיים דוחקים.

היועץ מחוייב בשבועה שלא לפעול בניגוד לאינטרסים של שליטו. אם בזמן כלשהו בעתיד הוא מוצא כי אינו יכול לשרת את השליט, עליו להתיר את שבועת האמונים שלו באופן רשמי ולעזוב את בית השליט. אין הוא יכול לצאת כנגד שליטו הקודם עד שעזב את בית השליט (אם הוא מתכנן להפוך לאויב של השליט, כדאי שיעזוב בחשאי וישלח את ההודעה הרשמית עם בא־כוח).

קוסמים נודדים: מאגי

קוסם נודד משני המינים ידוע *כמאגוס*.

1. מאגוס יכול לבקר כל קוסם בעל אדמות, ולהציע לו את עזרתו במחקר קסום. אם ההצעה מתקבלת, מחקר על חפצים או לחשים יושלם מהר יותר וביעילות רבה יותר, כמתואר בפרק 3.
2. המאגוס ימשוך לוחמים וכוהנים נודדים רבי עוצמה, אשר יציעו לנדוד עם הקוסם ולעזור לו בתמורה לתשלום. המאגוס מושך 1ק6 שכירים כאלה. שכירים אלה הם בדרגות גבוהות הרבה יותר מן הרגיל (דרגה 5 לפחות).

דרגות ניסיון גבוהות ונזק מלחשים

להלן הערה אחרונה, אך חשובה ביותר, לגבי קוסמים מדרגה גבוהה:

כל לחש מזיק יכול לגרום לנזק מקסימלי של 20 קוביות נזק (מכל סוג בו נעשה שימוש). לכן, קוסם מדרגה 16, המטיל לחש כדור אש, יכול לגרום 16ק6 נקודות נזק, אך מטיל לחשים מדרגה 27 יכול להטיל סכום מרבי של 20ק6 נקודות נזק בלבד.

גנב

דרישה ראשית: זריזות.
בונוסים לניסיון: 5% עבור זריזות 15־13, 10% עבור זריזות 18־16.
קוביות פגיעה: 1ק4 לדרגה, עד דרגה 9. החל מדרגה 10, 2+ נקודות פגיעה לדרגה, ובונוסים מכושר לא חלים עוד.
דרגה מקסימלית: 36.
שריון: שריון עור בלבד; מגן אינו מותר.
כלי נשק: כל כלי ירי קליעים; כל כלי קפא"פ חד־ידני.
יכולות מיוחדות: בדרגה 1 פתיחת מנעולים, מציאת מלכודות, פירוק מלכודות, טיפוס על קירות, תנועה חרישית, התחבאות בצללים, כיוס, שמיעת רעשים ודקירה מאחור; בדרגה 4 קריאת כל שפה רגילה 80%; בדרגה 10 הטלת לחשי קוסמים ממגילות (סיכוי של 10% לתוצאות הפוכות). כדי למצוא את סיכויי ההצלחה של יכולות אלו, ראו תחת "יכולות מיוחדות" בהמשך.

גנב הוא אדם המתמחה בהתגנבות, בכיוס, בפירוק מלכודות ובפעילויות דומות. אולם, כפי שמרמז שמם, רוב הדמויות המשתייכות לסוג הגנב אכן גונבות (אם כי רק לעיתים רחוקות יגנבו מחבריהן או מאנשי הקבוצה שלהן. גנב הגונב מחבריו לא מורשה, בדרך כלל, לצאת עימם להרפתקות שוב!).

הגנבים משתייכים לארגון (המכונה לעיתים גילדה). בכל עיר קיים בניין, הנקרא בניין הגילדה ובו יכולים גנבים לחיות ולאכול (תמורת תשלום, כמובן). כל גנב לומד את "רזי המקצוע" (המיומנויות הייחודיות לגנב; ראו "יכולות מיוחדות" בהמשך) ממורה בגילדה. גנבים מהווים חלק מן החיים הרגילים במרבית המערכות, בשל מיומנויותיהם הייחודיות והמועילות, אך אינם מתקבלים, בדרך כלל, בברכה בחלקים הטובים יותר של הערים.

תפקיד הגנב הוא להשתמש במיומנויות המיוחדות שלו כאשר מתעורר צורך בכך. מיומנויות אלה עשויות להיות מועילות ביותר, וניתן להשתמש בהן שוב ושוב. לדוגמא, קוסם יכול להשתמש בלחש כדי לפתוח מנעול, אך הלחש יפעל רק פעם אחת; גנב יכול לנסות לפתוח מנעולים כל אימת שירצה. לכן, ניתן למצוא גנבים ברוב חבורות ההרפתקנים.

לרוב הגנבים יש ערך זריזות גבוה. מכיוון שהדבר יכול לשפר את יכולתם להשתמש בנשק קליעים, רוב הגנבים משתמשים בסוג אחד או יותר של קליעים. גם חרב או פגיון יועילו לגנב במצבים בהם אינו יכול להימנע מקרב.

גנבים יכולים להתקדם עד דרגה 36.

פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: הדרישה הראשית של גנב היא זריזות. אם לגנב ערך זריזות 13 עד 15, הוא מקבל בונוס של 5% לנקודות הניסיון המושגות בכל הרפתקה; אם הזריזות שלו היא 16 עד 18, הבונוס הוא 10%.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 4 פיאות (1ק4) כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של הגנב. גנב מתחיל עם 1ק4 (1 עד 4) נקודות פגיעה (בתוספת בונוס הכושר, אם יש) ומקבל 1ק4 נקודות פגיעה נוספות (ובונוס) עם כל דרגת ניסיון שהוא צובר. שתי נקודות פגיעה נוספות מושגות בכל דרגה, מעל דרגה 9.

שריון: גנב יכול לעטות רק שריון עור, ואינו יכול להשתמש במגן.

כלי־נשק: גנב יכול להשתמש בכל כלי הקליעים, ובכל כלי־נשק אחר בו ניתן להשתמש ביד אחת (אסור לו להשתמש בכלי־נשק דו־ידניים).

יכולות מיוחדות

לגנבים יש יכולות מיוחדות רבות. חלקן הם מקבלים בדרגת ניסיון 1, כאשר הם מתחילים לשחק, ואחרות ניתנות להם כאשר הם צוברים דרגות ניסיון. בדרגת ניסיון 1, גנבים ניחנים במיומנויות הבאות: פתיחת מנעולים, מציאת מלכודות ופירוקן, טיפוס על קירות, תנועה חרישית, התחבאות בצללים, כיוס ושמיעת רעשים. הם גם לומדים את מיומנות הדקירה מאחור. טבלת היכולות המיוחדות של הגנב מצביעה על התפתחותן של רבות מיכולותיו המיוחדות של הגנב.

הטור מצד ימין הוא דרגת הניסיון של הגנב; יש לבדוק את המיומנות שהוא מנסה להשתמש בה על פי הדרגה. לדוגמא, לגנב מדרגה 6, המשתמש במיומנות הטיפוס על קירות, סיכוי של 92% להצליח.

כל מספר בטבלה זו הוא הסיכוי באחוזים כי הגנב יצליח בשימוש ביכולת מיוחדת זו. אמור לשה"מ, כאשר ברצונך שהגנב שלך ישתמש ביכולת מיוחדת; על־פי החלטת שה"מ, יגלגלו השחקן או שה"מ קוביית אחוזים (ק%). אם התוצאה שווה לאחוז הנתון או קטנה ממנו, ניסיון הגנב מצליח.

תיאור היכולות המיוחדות

פריצת מנעולים (פמ): בשימוש מוצלח ביכולת מיוחדת זו ועם התקנים מקצועיים לפריצת מנעולים (הנקראים בדרך כלל כלי פריצה לגנב), הגנב יכול לפתוח מנעולים. הדמות יכולה להשתמש במיומנות זו רק פעם אחת עבור כל מנעול. הגנב אינו יכול לנסות לפתוח בשנית את אותו מנעול, אלא לאחר שצבר דרגת ניסיון נוספת. ללא פותחי מנעולים, אין הוא יכול להשתמש במיומנות זו.

גילוי מלכודות (גמ): בשימוש מוצלח ביכולת מיוחדת זו, הגנב יכול לבחון חדר או חפץ ולקבוע האם הם ממולכדים. הוא יכול לבדוק כל מלכודת רק פעם אחת, וכשלון מונע ממנו למצוא כל מלכודת בתוך או על־פני החפץ הנבדק (מכיוון ששה"מ הוא זה שמגלגל, השחקן אינו יודע כמה מלכודות יש למצוא). אם הגנב מוצא מלכודת, הוא יכול להשתמש ביכולת פירוק המלכודות שלו כדי לפרק או לנטרל אותה.

פירוק מלכודות (פמל): בשימוש מוצלח ביכולת מיוחדת זו, הגנב יכול לפרק או לנטרל מלכודת. הוא אינו יכול לגלגל יכולת זו כנגד מלכודת, אלא אם המלכודת נמצאה. הגנב יכול לנסות את יכולתו רק פעם אחת על כל מלכודת; כישלון בפירוק המלכודת יפעיל אותה.

טיפוס קירות (טק): בשימוש מוצלח ביכולת מיוחדת זו, הגנב יכול לטפס על משטחים מאונכים, כמו צוקים תלולים, קירות וכדומה.



טבלת ניסיון הגנב

דרגה	נק"נ
1	0
2	1,200
3	2,400
4	*4,800
5	9,600
6	280,000
7	400,000
8	800,000
9	160,000
10	**280,000
11	400,000
12	520,000
13	640,000
14	760,000
15	880,000
16	1,000,000
17	1,120,000
18	1,240,000
19	1,360,000
20	1,480,000
21	1,600,000
22	1,720,000
23	1,840,000
24	1,960,000
25	2,080,000
26	2,200,000
27	2,320,000
28	2,440,000
29	2,560,000
30	2,680,000
31	2,800,000
32	2,920,000
33	3,040,000
34	3,160,000
35	3,280,000
36	3,400,000

* הגנב זוכה בסיכוי של 80% לקרוא כל כתב, שפה, קוד או מפה רגילים (בלתי קסומים).

** הגנב מקבל יכולת להטיל לחשי קוסם ממגילות לחשים (סיכוי של 10% שהקסם יפעל במהופך).

טבלת גלגולי ההצלה של הגנב

דרגה	1־4	5־8	9־12	13־16	17־20	21־24	25־28	29־32	33־36
בדידי קסם	14	12	10	8	6	5	4	3	2
התקפת נשיפה	16	14	12	10	8	6	4	3	2
קרן מוות/רעל	13	11	9	7	5	4	3	2	2
שיתוק/הפיכה לאבן	13	11	9	7	5	4	3	2	2
מטה/קנה/לחש	15	13	11	9	7	5	4	3	2

טבלת היכולות המיוחדות של הגנב (באחוזים)

דרגה	פתיחת מנעולים	מציאת מלכודות	פירוק מלכודות	טיפוס על קירות	תנועה חרישית	התחבאות בצללים	כיוס	שמיעת רחשים
1	15	10	10	87	20	10	20	30
2	20	15	15	88	25	15	25	35
3	25	20	20	89	30	20	30	40
4	30	25	25	90	35	24	35	45
5	35	30	30	91	40	28	40	50
6	40	35	34	92	44	32	45	54
7	45	40	38	93	48	35	50	58
8	50	45	42	94	52	38	55	62
9	54	50	46	95	55	41	60	66
10	58	54	50	96	58	44	65	70
11	62	58	54	97	61	47	70	74
12	66	62	58	98	64	50	75	78
13	69	66	61	99	66	53	80	81
14	72	70	64	100	68	56	85	84
15	75	73	67	101	70	58	90	87
16	78	76	70	102	72	60	95	90
17	81	80	73	103	74	62	100	92
18	84	83	76	104	76	64	105	94
19	86	86	79	105	78	66	110	96
20	88	89	82	106	80	68	115	98
21	90	92	85	107	82	70	120	100
22	92	94	88	108	84	72	125	102
23	94	96	91	109	86	74	130	104
24	96	98	94	110	88	76	135	106
25	98	99	97	111	89	78	140	108
26	100	100	100	112	90	80	145	110
27	102	101	103	113	91	82	150	112
28	104	102	106	114	92	84	155	114
29	106	103	109	115	93	86	160	116
30	108	104	112	116	94	88	165	118
31	110	105	115	117	95	90	170	120
32	112	106	118	118	96	92	175	122
33	114	107	121	118	97	94	180	124
34	116	108	124	119	98	96	185	126
35	118	109	127	119	99	98	190	128
36	120	110	130	120	100	100	195	130
דרגה	פ"מ	ג"מ	פמ"ל	ט"ק	ת"ח	ה"צ	כי	ש"ר

סיכויי ההצלחה טובים, אך אם הוא נכשל, הוא מחליק בנקודת האמצע ונופל. שה"מ מגלגל סיכויי הצלחה כל 30 מ' של טיפוס. אם הגלגול מצביע על כישלון, הגנב סופג 1 עד 6 (1ק6) נקודות נזק על כל 3 מטר שנפל. נפילה מגובה נמוך מ־3 מטר תגרום לנזק של נקודה אחת.

תנועה חרישית (תח): שימוש מוצלח ביכולת מיוחדת זו מאפשר לגנב לנוע בשקט. כאשר הגנב מנסה להשתמש במיומנות זו, הוא תמיד מאמין כי יצליח, אך גלגול כושל משמעו שניתן לשמוע אותו עובר. שה"מ, על פי שיקול דעתו, יכול לשנות את גלגול הגנב בכל עת: כאשר הוא מנסה לנוע בשקט דרך שדה עלים יבשים, סיכויי ההצלחה שלו יורדים, בעוד אם הוא עושה זאת בזמן טורניר רועש, סיכוייו יגדלו מאוד. שימו לב, כי אין טעם שהגנב ישתמש במיומנות זו כנגד מישהו המודע לנוכחותו.

הסתתרות בצללים (הצ): שימוש מוצלח ביכולת מיוחדת זו משמעו כי הגנב נע לתוך צללים ונשאר שם, כך שקשה מאוד להבחין בו. כאשר הגנב נמצא בתוך הצללים, צופים מבחינים בו רק אם הם מביטים ישר לכיוונו, ואז עליו לגלגל שוב; הצלחה משמעה כי נותר בלתי-נראה. כאשר הוא נמצא בצללים, הגנב יכול להשתמש במיומנות התנועה החרישית שלו, אך תקיפה חושפת את הגנב. אם הגנב מנסה להתחבא בצללים אך נכשל, הוא לא ידע שאינו מוסתר, עד שמישהו יראה אותו ויכריז על כך. שימו לב, שאם הגנב נצפה ישירות, אין הוא יכול להתחבא בצללים כאשר מנגד צופים בו אנשים; אלה יוכלו לעקוב אחר התקדמותו ללא בעיות.

כיוס (כי): יכולת מיוחדת זו מאפשרת לדמות לגנוב דברים מדמויות אחרות מבלי שיבחינו בכך. זוהי מיומנות הכרוכה בסיכון גבוה. אם הניסיון מצליח, הגנב יכול לכייס את האחר מבלי שמישהו ישים לב לכך. אם הגלגול מורה על כישלון, הגנב אינו מצליח לשים את ידיו על מה שחיפש. אם תוצאת הגלגול גבוהה ממכפלת האחוז הדרוש לשם הצלחה, או אם הגלגול הוא 00, הגנב נתפס בשעת מעשה על־ידי הקורבן המיועד, ואולי גם על־ידי אחרים.

כאשר משתמשים במיומנות זו, הפחיתו 5% עבור כל דרגה או קב"פ של הקורבן (לאנשים רגילים – גברים או נשים, שאין להם יכולות הרפתקה ואינם שייכים לאף־אחד מסוגי הדמויות ההרפתקניות – מתייחסים כאל בעלי דרגה 0).

דוגמא: גנב מדרגה 1 מנסה לכייס לוחם מדרגה 1 ההולך לבדו ברחוב. סיכויי ההצלחה שלו הם 20% (רגיל) פחות (5 פעמים 1), או 15%. שה"מ מגלגל את גלגול האחוזים ומקבל 41. תוצאה זו היא למעלה מפי שניים מן הערך הנדרש, לכן הגנב נתפס בשעת מעשה.

שמיעת רעשים (שר): יכולת מיוחדת זו מאפשרת לגנב לשמוע רחשים חלשים – כמו נשימה מעברה השני של הדלת, או טפיפת צעדים מרוחקים המתקרבים במהירות. שה"מ יכול להחליט כי כל מצב רועש, כמו קרב, מונע מן הגנב להשתמש במיומנות זו.

שימוש הולם ביכולות גנבים

חפש הזדמנויות להשתמש ביכולות המיוחדות, ופשוט אמור לשה"מ שלך כאשר תרצה שהגנב שלך ישתמש באחת מהן.

מנעול תקוע או קשה במיוחד לפתיחה, מלכודת מוחבאת היטב, קיר חלקלק או רעש חלש ביותר יכולים להטיל עונש על סיכויי ההצלחה הרגילים בשימוש במיומנות. שה"מ יכול להטיל על המשימה עונש של 5%–, 10%–, 20%– או יותר, על־פי קושי המשימה. אם, לאחר הטלת העונשים הללו סיכויי ההצלחה נותרים 100% או יותר, על שה"מ לתקן זאת ל־99%, תוך השארת אפשרות של 1% לפחות לכישלון, בכל מקרה.

עם זאת, שה"מ אינו צריך לשנות את סיכויי המיומנויות תנועה חרישית או התחבאות בצללים, אלא אם הגנב נוקט בפעולות הנמצאות מחוץ לתחום הרגיל של היכולת (ניסיון לנוע חרישית במהירות מלאה או על רצפה מכוסה קליפות בוטנים, התחבאות בקרבת להבת לפיד וכדומה).

יכולות גנב אחרות

דקירה בגב: אם גנב מצליח להתגנב מאחורי קורבן, מבלי שיבחינו בו כלל, הוא יכול לדקור אותו מאחור – אם הוא משתמש בכלי קפא"פ חד־ידני, הוא יכול להכות בנקודות פגיעות במיוחד בגוף קורבנו (למרות שהיכולת נקראת "דקירה מאחור", הכלי אינו חייב להיות כלי דקירה. גנב יכול להשתמש ביכולת זו גם עם אלה, למשל).

כאשר הגנב דוקר מאחור, הוא מקבל בונוס של 4+ לגלגול ההתקפה; אם הוא פוגע במטרה, הנזק הוא כפול מן הרגיל (גלגל את הנזק עבור כלי הנשק, הכפל את התוצאה בשתיים, ואז הוסף את השינויים המתאימים).

אם הקורבן המיועד רואה את הגנב מתקרב, שומע את צעדיו או מוזהר מפניו, התקפת הגנב אינה דקירה מאחור; זוהי התקפה רגילה, הגורמת נזק בהתאם לכלי־הנשק בו נעשה שימוש.

כאשר לא מתנהל קרב, ניסיון לדקירה מאחור עשוי להצריך בדיקת מיומנות לתנועה חרישית. שה"מ יקבל את כל ההחלטות הדרושות בעניין.

קריאת שפות: כאשר הגנב מגיע לדרגה 4, סיכוייו לקרוא כל כתב או שפה רגילים יהיו 80% (בכלל זה צפנים פשוטים, שפות מתות, מפות אוצר וכדומה, אך לא כתבי קסם). אם הוא מנסה לקרוא קטע כתוב אך נכשל בכך, עליו להשיג לפחות דרגת ניסיון אחת נוספת, לפני שיוכל לנסות לקרוא בו שוב.

הטלת לחשים ממגילות קוסמים: בדרגה 10, גנב מקבל יכולת להטיל לחשי קוסמים ממגילות לחשים. אולם, תמיד קיים סיכוי של 10% כי הלחש יניב תוצאה הפוכה ובלתי צפויה, בשל הבנתו הבלתי־מושלמת של הגנב בכתבי קסם. יכולת זו מאפשרת לגנבים להטיל לחשים ממגילות קסם קיימות בלבד ולא לכתוב לחשים משלהם.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

כאשר גנב מגיע לדרגת *השם* (דרגה 9), הוא נקרא גנב אשף (או גנבת אשפית).

גנבים בעלי אדמות

גנבים בדרגת השם יכולים לבנות מחבוא (בניין מבוצר בעיר, מערכת מערות וכדומה). גנב שבנה מחבוא ימשוך 6ק2 שוליות גנבים מדרגה 1, אשר יבואו ללמוד מן האומן. הם יהיו, בדרך כלל (אם כי לא תמיד), נאמנים לגנב, אך לא יוחלפו אוטומטית באחרים אם ימותו או יעזבו; הדמות תאלץ לגייס גנבים חדשים בעצמה.

בנקודה זו, ייתכן שכדאי לדמות הגנב לשקול הקמת גילדת גנבים.

גנב הרוצה להתיישב במקום כלשהו חייב ליצור קשר עם גילדת הגנבים באותו אזור. אם הגנב לא היה בעבר אויבה של גילדה זו (או אם יצליח לשכנע או לשחד את הגילדה לשתף פעולה, גם אם היה אויבה), הגילדה תעזור לבסס את הגנב כראש גילדה. הוא יכול להיות ראש ענף חדש בגילדה, ראש ענף מורחב בשכונה חדשה, או ראש גילדה מבוססת, אשר מנהיגה פרש או מת.

שה"מ יתאר כמה גנבים חדשים מגיעים לגילדה, או כיצד מאורגנת הגילדה החדשה כעת. הגילדה תניב הכנסות מפעולותיה הבלתי חוקיות.

הדמות יכולה, בנקודה כלשהי, לבקש שליטה על ענף גדול יותר בגילדה (הדבר מומלץ כאשר מגיעים לדרגה 18), ועשויה לזכות לבסוף בתפקיד רב־עוצמה במטה הגילדה.

גנבים מיומנים (דרגות גבוהות) דרושים תמיד בהרפתקות קשות ומיוחדות, וראש הגילדה הוא איש הקשר, אליו פונים הרפתקנים המבקשים לאייש משרות אלה. ראש הגילדה יכול להחליט לקחת את העבודות בעצמו או להעבירן לאחד או יותר מחברי הגילדה האחרים – אך, בכל מקרה, בידיו זכות הבחירה.

גנבים נודדים

גנב בדרגת השם, אשר מחליט לא להתבסס במחבוא או במקום כלשהם ברשויות הגילדה המקומיות, הוא גנב נודד, הידוע גם כנוכל.

1. נוכל חייב להישאר חבר בגילדת גנבים, אך מחובתו לבקר בה רק אחת לשנה.
2. מרגע שדמות הפכה לנוכל, היא לא תוכל להפוך לעולם לראש גילדה בכל ענף מבוסס של הגילדה. עם זאת, אם היא מחליטה מאוחר יותר להתיישב ואם ראש הגילדה מתיר זאת, באפשרותה להקים ענף חדש של הגילדה, במקום בו לא קיים ענף כזה.
3. לנוכל יש סיכוי (אשר נבדק על ידי שה"מ אחת לשבוע משחק) לגלות מפות אוצר או שמועות לגבי מיקומם של אוצרות גדולים. סיכוי זה מבוסס על הטיית אוזן לחרושת השמועות של הגנבים.
4. כמו כן, הגנב יכול לבקר בכל ענף של גילדת הגנבים, כדי לפגוש בראש הגילדה ולשמוע מידע מקומי, רמזים ושמועות, אם ראש הגילדה המקומי מוכן לסבול את נוכחותו באזור. אם ראש הגילדה מסכים, הדבר יעשה רק בתנאי שהדמות תשכור את עזרתם של מספר גנבים מדרגות נמוכות על בסיס זמני.

גמד

דרישה ראשית: כוח. דרישות נוספות: כושר 9 או יותר.
בונוסים לניסיון: 5% עבור כוח 13־15, 10% עבור כוח 16־18.
קוביות פגיעה: 1ק8 לדרגה, עד דרגה 9. החל מדרגה 10, 3+ נק"פ לדרגה והתאמות כושר לא חלות עוד.
דרגה מקסימלית: 12.
שריון: כל סוג; מותרים מגינים.
כלי נשק: כל כלי קפא"פ קטן או בינוני; מותרות קשתות קצרות ורובי קשת, אך אסורות קשתות ארוכות.
יכולות מיוחדות: תמרוני לוחם (תמרוני התקפת רומח וכיוון חנית כנגד הסתערות בדרגה ראשונה; ב–660,000 נק"נ, אפשרויות לחימה של לוחם); מחצית הנזק מלחשים ב־1,400,000 נק"נ; זיוונות; שפות נוספות (גמדית, נומית, גובלינית, קובולדית); סיכוי 3:1 לגלות מלכודות, קירות חלקים, מסדרונות משופעים, בנייה חדשה.

גמד הוא יצור נמוך וגוצי, גובהו 1.3 מטר לערך ומשקלו כ־70 ק"ג. לגמדים זכרים יש זקנים ארוכים. עורם אדמדם או בצבע אדמה ושערם חום כהה, אפור או שחור. הגמדים עיקשים אך מעשיים, הם אוהבים אוכל ומשקאות טובים, מעריכים אומנות ואוהבים זהב. הגמדים הם לוחמים אמיצים ועמידים בפני קסם.

למרות שסוג הגמד שונה מסוג הלוחם במובנים רבים, משימותיהם זהות. הגמדים מסוגלים להגיע רק עד דרגת ניסיון 12. אולם, הדבר מתאזן על ידי יכולותיהם המיוחדות, כמו היכולת לראות בחשיכה, יכולות הגילוי וגלגולי הצלה טובים יותר. גמדים הם לוחמים רבי עוצמה, תהיה דרגתם אשר תהיה. משפחות הגמדים מאורגנות בשבטים.

פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: הדרישה הראשית של גמד היא כוח. אם לגמד יש ערך כוח 13 עד 15, הדמות מקבלת בונוס של 5% לנקודות הניסיון המושגות בכל הרפתקה; אם כוחו 16 עד 18, הבונוס הוא 10%.

ערכים מינימליים: לדמות הגנב חייב להיות ערך כושר של 9 או יותר עם תחילת המשחק.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 8 פיאות (1ק8) כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של הגמד. גמד מתחיל עם 1ק8 (1 עד 8) נקודות פגיעה (בתוספת בונוס מכושר, אם יש) ומקבל 1ק8 נקודות פגיעה נוספות בכל דרגת ניסיון. שלוש נקודות ניסיון מושגות בכל דרגה מעבר לדרגה 9.

שריון: גמד יכול ללבוש כל סוג של שריון, ויכול להשתמש במגן.

כלי נשק: גמד יכול להשתמש בכל כלי קפא"פ קטן או בינוני. (במקרה שאינך בטוח אם כלי־נשק מסויים הוא קטן או בינוני, בדוק זאת בטבלת כלי הנשק בפרק 4). אין הוא יכול להשתמש בקשתות ארוכות, אך ביכולתו להשתמש בקשתות קצרות וברובי קשת.

יכולות מיוחדות

התקפות מיוחדות

גמדים הם לוחמים טובים. בדומה ללוחמים, הם מכירים את התמרונים "תקיפה ברומח" ו"כיוון חנית כנגד הסתערות".

אפשרויות הקרב של הלוחם

כאשר סך־כל נקודות הניסיון של הגמד מגיע ל־660,000, הוא מקבל את אפשרויות הקרב של הלוחם (ראה "תמרוני קרב" בפרק 8).

בעזרת אפשרות הקרב של "התקפה כפולה", הגמד יכול לתקוף פעמיים ב־660,000 נק"נ, ושלוש פעמים ב־2,200,000 נק"נ. ביכולתו להשתמש באפשרות הקרב של "מכה והדיפה", אך לא באפשרות של "פירוק מנשק" כנגד יריב בגודל ענק (יריב בגודל ענק הוא כל מפלצת המתוארת כענק, כחיה ענקית, כגרגנטואה או שהינה ענקית לדעת שה"מ).

טבלת הניסיון של הגמד

דרגה	נק"נ	דרגת התקפה
1	0	
2	2,200	
3	4,400	
4	8,800	
5	17,000	
6	35,000	
7	70,000	
8	140,000	
9	270,000	
10	400,000	
11	530,000	
12	*660,000	ג
	800,000	ד
	1,000,000	ה
	1,200,000	ו
	**1,400,000	ז
	1,600,000	ח
	1,800,000	ט
	2,000,000	י
	†2,200,000	כ
	2,400,000	ל
	2,600,000	מ

* מקבל את אפשרויות הקרב של הלוחם. שתי התקפות אפשריות ברמה זו.

** סופג אוטומטית רק מחצית הנזק מהשפעות לחש או דמויות־לחש מזיקות.

† שלוש התקפות לסיבוב אפשריות ברמה זו.

הגנות מיוחדות

גמדים מנוסים הופכים עמידים יותר בפני קסם. כאשר הגמד מגיע לנקודת הציון של 1,400,000 נקודות ניסיון, הוא סופג אוטומטית רק מחצית מן הנזק מכל לחש או השפעה דמוית־לחש (כמו חפץ קסום או כוחות מפלצת מוזרים, כדוגמת עיני בוהה, אך לא כולל נשיפת דרקון) הגורמים נזק. חלקו את הנזק שגולגל בשתיים ועגלו כלפי מטה. אם ההשפעה מאפשרת גלגול הצלה, גלגול מוצלח פירושו כי ספג רק 1/4 מן הנזק; חלקו את הנזק שגולגל ב־4 ועגלו כלפי מטה (אם התוצאה היא 1/2 נקודת נזק או פחות, הדמות סובלת מנקודת נזק אחת).



טבלת גלגולי ההצלה של הגמד

דרגות	3־1	6־4	9־7	12־10
בדידי קסם	9	7	5	3
נשיפת דרקון	13	10	7	4
קרן מוות או רעל	8	6	4	2
שיתוק/הפיכה לאבן	10	8	6	4
שרביט/מטה/לחש *	12	9	6	3

* ב־1,400,000 נק"נ סופג הגמד אוטומטית רק מחצית הנזק מלחשים או רבע הנזק אם הצליח בגלגול ההצלה.

זיוונות

זיוונות היא היכולת לראות חום (והיעדר חום). לגמדים יש זיוונות, בנוסף לראיה רגילה והם יכולים לראות למרחק 20 מטר בחשכה. הזיוונות אינה פועלת בנוכחות אור רגיל וקסום. בשימוש בזיוונות, דברים חמים נראים אדומים, ודברים קרים נראים כחולים. יצור עשוי להיראות כצורה אדומה, המשאירה אחריה עקבות אדמדמים. בריכת מים קרה תיראה כצבע כחול עמוק.

דמויות בעלות זיוונות יכולות לראות אפילו חפצים או יצורים בעלי טמפרטורה זהה לטמפרטורת האוויר שמסביבם (למשל שולחן או שלד), מכיוון שזרימת האוויר תראה לצופה את גבולותיהם, על־ידי תחימתם בצבע כחול בהיר יותר. אם לא יזוזו, הם ייראו בצורה חלשה מאוד; מרגע שיחלו לנוע, הם יראו כדמויות מטושטשות, אך צבעם יהפוך תכול בולט.

זיוונות אינה מספיקה לשם קריאה. דמות יכולה להשתמש בזיוונות שלה כדי לזהות פרט מסויים, רק אם הוא נמצא במרחק שאינו עולה על 3 מטר, אלא אם הפרט בולט מאוד (לדוגמא, גובהו 2.70 מטר או שהוא הולך על קביים).

שפות

בנוסף לשפה המדוברת ולשפת הנטייה, הגמד יכול לדבר גם בשפות גזעי הגמדים, הנומים, הגובלינים והקובולדים.

גילוי

גמדים יכולים לגלות לעיתים מלכודות (בעיקר, מלכודות שנבנו בתוך אבן או במבנים כבדים, ולא סוגים אחרים של מלכודות, כמו מלכודות חבלים ביער או מחטים קופצות, המורכבות בתוך קופסת תכשיטים); ביכולתם לגלות גם קירות חלקים, מדרונות משופעים ובנייה חדשה.

אם דמות הגמד שלך מעוניינת לחפש אחד מאלה באזור, אמור זאת לשה"מ. סיכויה למצוא אותם הם 3:1. שה"מ יגלגל 1ק6, ו־1 או 2 פירושם הצלחה, במידה שיש מה למצוא; תוצאה של 3 עד 6 משמעה כי הגמד שלך אינו מגלה דבר. תוכל לבדוק פעם אחת עבור כל מלכודת, קיר חלק, מדרון משופע או בנייה חדשה. עליך לומר לשה"מ אם ברצונך לחפש דבר מה; הגילוי אף פעם אינו אוטומטי.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

כאשר גמד מגיע לדרגת *השם* (דרגה 9), פונים אליו, בדרך כלל, כאל לורד גמד (או ליידי גמדה, במקרה של נשים).

הוא יכול לבנות מבצר. אלא אם נטש את שבט הגמדים שלו וחי בין בני אדם, המבצר יהיה מערכת מערות תת קרקעית, הממוקמת בהרים או בגבעות. (אם הוא חי בין בני אדם, הוא יכול לבנות במקום זאת כל מבנה אבן איתן, בסגנון בני האדם, אך עדיין תחובר אליו מערכת תת קרקעית). גמדים מעסיקים רק גמדים אחרים בתור שכירי חרב, אך עשויים לשכור מומחים ושכירים מגזעים אחרים.

אלף

דרישות ראשיות: כוח ותבונה. דרישות אחרות: ערך תבונה 9 או יותר.

בונוסים לניסיון: 5% עבור כוח 13 ומעלה ותבונה 13־15, 10% עבור כוח 13 ומעלה ותבונה 16־18.

קוביות פגיעה: 1ק6 לדרגה, עד דרגה 9. בדרגה 10, 2+ נקודות פגיעה, והתאמות לכושר לא חלות עוד.

דרגה מקסימלית: 10.

שריון: כל סוג; מותר מגן.

כלי נשק: כל סוג.

יכולות מיוחדות: תמרוני לוחם (התקפת רומח, כיוון חנית כנגד הסתערות; ב–850,000 נק"נ, אפשרויות קרב של לוחמים); מחצית הנזק מנשיפת דרקון ב־1,600,000 נק"נ; זיוונות; שפות נוספות (אלפית, נולית, הובגובלינית, אורקית); סיכוי 3:1 לגלות דלתות סודיות ונחבאות; חסינות בפני שיתוק גועל; לחשי קסמים.

אלף הוא יצור רזה ומלא חן, בעל תווי פנים עדינים ואוזניים מחודדות. גובהו 1.70 עד 1.80 מטר ומשקלו כ־54 ק"ג.

אלפים יכולים להשתמש בכל סוגי השריון וכלי־הנשק ויכולים להטיל לחשי קסם.

אלפים מעטים הם הרפתקנים; רובם מעדיפים לבלות את זמנם במשתה ובהוללות בקרחות יער. חוץ מההרפתקנים שביניהם, האלפים אינם נוהגים לבקר בעריהם של בני־האדם.

האלפים מרותקים על ידי קסם ולעולם אינם מתעייפים מאיסוף לחשים וחפצי קסם, במיוחד אם החפצים מצביעים על כישרון אומנותי רב.

האלפים דומים הן ללוחמים והן לקוסמים. קרא את תיאור סוג הלוחם, כדי לקבל עצות בנוגע למשחק דמות מסוג לוחם; אך זכור, כי לאלף אין נקודות פגיעה רבות כמו ללוחם. האלף יכול לתפקד כלוחם בצורה הטובה ביותר אם הינו פגוע או פצוע באופן קל בלבד, לפני תחילת הקרב; אחרת, עליו להישאר מאחור ולעזור באמצעות לחשי קסם, כפי שעושה קוסם.

אלף יכול להתקדם עד דרגה 10. אולם, הדבר מתאזן על ידי היכולות המיוחדות שלו ובמיוחד הצירוף של לחימה והטלת לחשים. צירוף זה הופך את האלף לחזק הרבה יותר מבן אדם באותה דרגה.

האלפים מעסיקים רק אלפים אחרים כלוחמים שכירי חרב, למרות שהם עשויים להעסיק מומחים ושכירים מכל סוג.

משפחות האלפים חיות בשבטים.

פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: לאלפים שתי דרישות ראשיות: כוח ותבונה. אם לאלף יש ערך 13 או יותר בשתי התכונות, הוא מקבל בונוס של 5% לנקודות הניסיון שהוא צובר. אם ערך התבונה שלו הוא 16 עד 18 וכוחו 13 או יותר, הבונוס הוא 10%.

ערכים מינימליים: לדמות אלף חייבת להיות תבונה 9 או יותר בתחילת המשחק.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 6 פיאות (1ק6) כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של האלף. אלף מתחיל עם 1ק6 (1 עד 6) נקודות פגיעה (בתוספת בונוס מכושר, אם יש) ומקבל 1ק6 נקודות פגיעה נוספות (ובונוס) בכל דרגת ניסיון. שתי נקודות פגיעה נוספת מושגות בדרגה 10.

שריון: אלף יכול ללבוש כל סוג שריון, ויכול להשתמש במגן.

כלי נשק: האלף יכול להשתמש בכל כלי־נשק.

יכולות מיוחדות

התקפות מיוחדות

לאחר הגיעם לדרגה המקסימלית (10), האלפים יכולים להמשיך ולשפר את יכולות הקרב שלהם. אולם, זהו תהליך איטי, משום שעליהם לחלק את זמן האימונים שלהם בין לחימה לקסם. האלפים יודעים תמיד את תמרוני הלחימה הבאים: כיוון חנית כנגד הסתערות, התקפה ברומח.

אפשרויות קרב של לוחם

כאשר סך נקודות הניסיון של הדמות מגיע ל־850,000 הדמות מקבלת את אפשרויות הקרב של הלוחמים (ראו תיאור בעמוד 103, תחת הכותרת "תמרוני קרב"), עם תמרון ההתקפה הכפולה, שתי התקפות אפשריות ב–850,000 נקודות ניסיון, ושלוש התקפות ב־2,600,000 נקודות ניסיון; האלף לעולם אינו מקבל ארבע התקפות בסיבוב. האלף יכול להשתמש באפשרויות מכה, הדיפה ופירוק מנשק.

הגנות מיוחדות

אלפים מנוסים הופכים בהדרגה חסינים יותר ויותר בפני נשיפת דרקון. כאשר האלף מגיע לנקודת הציון 1,600,000 נקודות ניסיון, הוא סופג אוטומטית רק מחצית הנזק מכל נשיפת דרקון (מנשיפת דרקון במיוחד, אך הדבר כולל את כל סוגי התקפות הנשיפה). אם הנשיפה מאפשרת גלגול הצלה, גלגול מוצלח משמעו שהאלף סופג רק רבע מן הנזק. כאשר מקבלים את הנזק לאחר השינוי, תמיד עגלו כלפי מטה. אם התוצאה היא 1/2 נקודת נזק או פחות, הדמות סופגת 1 נקודת נזק.

זיוונות

לאלפים יש זיוונות זהה לזו של גמדים. ראו תיאור הזיוונות בהסבר על היכולות המיוחדות של הגמד.

שפות

בנוסף לשפות של כל הדמויות – שפה מדוברת ושפת הנטייה – אלף יכול לדבר בשפת גזעי האלפים, הנולים, ההובגובלינים והאורקים.

גילוי

כל האלפים יכולים לגלות דלתות סודיות ונחבאות טוב יותר מדמויות אחרות. עליך להגיד לשה"מ אם ברצונך לחפש דלתות סודיות ונחבאות; הגילוי לעולם אינו אוטומטי.

חסינות בפני שיתוק גועל

כל האלפים חסינים באופן טבעי בפני התקפות שיתוק של גועלים. סוגים אחרים של שיתוק, כמו התקפות של זוחל אשפה או קוביית ג'לי, משפיעים עליהם כרגיל.

לחשים

אלפים יכולים להשתמש בלחשי קוסמים בדיוק כמו קוסמים, אם כי הם מקבלים לחשים מעטים יותר ומעוצמות נמוכות יותר. לחשים מתוארים בפרק 3.



דרגות ניסיון גבוהות יותר

כאשר אלף מגיע לדרגת *השם* (דרגה 9), מתייחסים אליו לרוב כאל לורד מכשף (אם זכר) או ליידי מכשפת (אם נקבה).

הוא יכול לבנות מבצר מיוחד בעובי היער. מבצר זה צריך להתמזג היטב בסביבתו, שהיא לרוב אתר טבעי ויפה ביותר. מיקומים אופייניים הם צמרות עצים גדולים, שולי עמקים שקטים או מאחורי מפלים גועשים. בשל המאמץ לייפות את העבודה, עלות הבנייה היא כשל עבודה דומה העשוייה מאבן. כאשר המבצר מושלם, הדמות תפתח קשרי ידידות עם חיות היער (ציפורים, ארנבות, סנאים, שועלים, דובים וכדומה). כל החיות הרגילות במרחק 1.5 ק"מ מן המבצר יהיו ידידותיות כלפי האלפים הגרים בו. החיות יוכלו להזהיר מפני זרים מתקרבים, לשאת ידיעות על אירועים, להעביר הודעות קצרות לאזורים קרובים וכדומה. בתמורה לשרותים אלה, החיות יצפו לקבל מן האלפים עזרה והגנה.

טבלת הניסיון של האלפים

דרגה	נק"נ	דרגת התקפה	לחשים/עוצמות 1	2	3	4	5
1	0		1	–	–	–	–
2	4,000		2	–	–	–	–
3	8,000		2	1	–	–	–
4	16,000		2	2	–	–	–
5	32,000		2	2	1	–	–
6	64,000		2	2	2	–	–
7	120,000		3	2	2	1	–
8	250,000		3	3	2	2	–
9	400,000		3	3	3	2	1
10	600,000	ג	3	3	3	3	2
	*850,000	ד					
	1,100,000	ה					
	1,350,000	ו					
	**1,600,000	ז					
	1,850,000	ח					
	2,100,000	ט					
	2,350,000	י					
	†2,600,000	כ					
	2,850,000	ל					
	3,100,000	מ					

* מקבל את אפשרויות הקרב של הלוחם. אפשריות שתי התקפות לסיבוב ברמה זו.
** סופג אוטומטית מחצית הנזק מכל כלי נשיפה.
† אפשריות שלוש התקפות לסיבוב ברמה זו.

טבלת גלגולי ההצלה של האלפים

דרגות	1־3	4־6	7־9	10
קרן מוות/רעל	12	8	4	2
בדידי קסם	13	10	7	4
שיתוק/הפיכה לאבן	13	10	7	4
התקפת נשיפה *	15	11	7	3
מטה/קנה/לחש	15	11	7	3

* ב־1,600,000 נק"נ האלפים סופגים רק מחצית הנזק מכלי נשיפה, או רבע מהנזק אם הצליחו בגלגול ההצלה.

זוטון

דרישה ראשית: כוח וזריזות. דרישות אחרות: זריזות 9 או יותר, כושר 9 או יותר.
בונוסים לניסיון: 5% עבור כוח או זריזות 13 ומעלה, 10% עבור כוח וגם זריזות 13 ומעלה.
קוביות פגיעה: 1ק6 לדרגה עד דרגה 8.
דרגה מקסימלית: 8.
שריון: כל סוג; מותר מגן; השריון חייב להיות מעוצב במיוחד עבור זוטונים.
כלי נשק: כל כלי קפא"פ קטן; קשת קצרה; רובה קשת קל.
יכולות מיוחדות: תמרון לוחם (כיוון חנית כנגד הסתערות); ב־900,000 נק"נ, אפשרויות קרב של לוחם; בונוסים לקרב (–2 דרג"ש נגד מפלצות גדולות מאדם, +1 לגלגול התקפה עם כלי קליעים, +1 ליוזמה אישית); חצי נזק מלחשים ב־300,000 נק"נ, חצי הנזק מנשיפת דרקון ב־2,100,000 נק"נ; סיכוי של 90% להתחבא חסר תנועה באזורי יערות; סיכוי של 33% להתחבא חסר תנועה בתוך בניינים מוארים במעומעם.

זוטון הוא דמוי אדם נמוך, הדומה מאוד במראהו לילד אדם עם אוזניים מחודדות מעט. גובהו של הזוטון כמטר ומשקלו כ־27 ק"ג. לזוטונים יש זקנים רק לעיתים נדירות.

הזוטונים הם ידידותיים, אך לא אמיצים במיוחד. הם מחפשים אוצרות כאמצעי להשגת נוחיות בבית, דבר אותו הם אוהבים מאוד. זוטונים מעדיפים לגור באזורים כפריים נעימים, ליד גבעות מתונות ופלגים קטנים. כאשר אינם עובדים או יוצאים להרפתקות, הזוטונים מבלים את רוב זמנם באכילה, בשתיה, בשיחה עם חברים ובמנוחה. הקהילות שלהם נקראות מחוזות והדובר המוכר שלהם נקרא שריף. משפחות זוטונים חיות בשבטים.

זוטונים הם אנשי יערות, ובדרך כלל מסתדרים היטב עם אלפים ועם גמדים. יש להם יכולות מיוחדות בחוץ. הזוטונים מתנהגים באופן דומה ללוחמים ולגמדים. גלגולי ההצלה של הזוטון טובים כמו גלגולי הגמדים. זוטונים יכולים להתקדם רק עד דרגה 8. הגבלה זו מאוזנת על ידי יכולות היערנות, גלגולי ההצלה שלהם והבונוסים שהם מקבלים בקרב.

פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: לזוטון יש שתי דרישות ראשיות: כוח וזריזות. אם אחד משני ערכי התכונה האלה הוא 13 ומעלה, הדמות מקבלת בונוס של 5% לנקודות הניסיון שמושגות בכל הרפתקה. אם שני הערכים הם 13 או יותר, הבונוס לנקודות הניסיון הוא 10%.

ערכים מינימליים: לדמות זוטון חייב להיות ערך תכונה 9 או יותר הן בזריזות והן בכושר.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 6 פיאות (1ק6) כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של הזוטון. זוטון מתחיל עם 1ק6 (1 עד 6) נקודות פגיעה (בתוספת בונוסים מכושר, אם יש) ומקבל 1ק6 נקודות פגיעה נוספות (ועוד בונוסים) בכל דרגת ניסיון.

שריון: זוטון יכול ללבוש כל סוג של שריון, ויכול להשתמש במגן. אולם, השריון והמגינים של הזוטון חייבים להתאים במיוחד למידתו הקטנה. אפילו שריון במידת גמד יהיה גדול מדי עבורו.

כלי נשק: זוטון יכול להשתמש בכל כלי קפא"פ קטן, בקשתות קצרות וברובי קשת קלים. (אם אינך בטוח האם כלי־נשק קטן או לא, בדוק בטבלת כלי הנשק בפרק 4).

יכולות מיוחדות

בונוסים לקרב

כל הזוטונים מקבלים את הבונוסים הבאים בקרב:

טבלת בונוסים לזוטונים בקרב

–2	בונוס לדרג"ש, כאשר מותקפים על ידי יצורים גדולים מאדם (כלומר, דרג"ש 6 הופך 4).
+1	בונוס לגלגול ההתקפה, כאשר עושים שימוש בכל כלי קליעים.
+1	בונוס ליוזמה אישית (ראו פרק 8 לפרטים על יוזמה).

יצור הוא גדול מאדם כאשר מתייחסים אליו כאל "ענק", "גרגנטואה" או "עצום" בתיאור המפלצת. הוא גדול ממידת אדם גם אם הוא יצור ממשי, אליו מתייחס שה"מ כאל גדול מאדם (לדוגמא, סוס). ככלל, כל יצור שאינו בצורת אדם ושמידתו אינה ניתנת בתיאור, ניתן להניח שהוא גדול ממידת אדם, אם יש לו 4 או יותר קב"פ.

התקפות מיוחדות

בקרב, זוטון יכול להשתמש בתמרון כיוון חנית כנגד הסתערות, כמתואר בפרק 8 תחת "תמרוני קרב". אולם, הזוטונים קטנים מכדי להשתמש בתמרון התקפת רומח.

אפשרויות קרב של לוחם

כאשר כל נקודות הניסיון של הזוטון מגיע ל־900,000, הוא מקבל את אפשרויות הקרב של לוחם, המופיעות בעמוד 103. עם אפשרות

טבלת הניסיון של הזוטונים

דרגה	נק״נ	דרגת התקפה
1	0	
2	2,000	
3	4,000	
4	8,000	
5	16,000	
6	32,000	
7	64,000	
8	120,000	א
	*300,000	ב
	600,000	ג
	**900,000	ד
	1,200,000	ה
	1,500,000	ו
	1,800,000	ז
	†2,100,000	ח
	2,400,000	ט
	2,700,000	י
	††3,000,000	כ

* סופג אוטומטית מחצית הנזק מכל השפעה קסומה או דמויית־לחש מזיקה.

** מקבל את אפשרויות ההתקפה של הלוחם. אפשרויות שתי התקפות בסיבוב ברמה זו.

† סופג אוטומטית מחצית הנזק מכל כלי נשיפה.

†† אפשרות לשלוש התקפות לסיבוב ברמה זו.

ההתקפה המרובה, אפשריות שתי התקפות ב־900,000 נקודות ניסיון, ושלוש התקפות ב־3,000,000 נקודות ניסיון. הזוטון יכול להשתמש באפשרויות המכה וההדיפה כמתואר, אך אינו יכול להשתמש באפשרות הפירוק מנשק ביעילות כנגד יריב בגודל ענק.

הגנות מיוחדות

זוטונים מנוסים הופכים עמידים יותר בפני קסם וכלי נשיפה. כאשר הזוטון מגיע לנקודת הציון 300,000 נקודות ניסיון, הוא סופג אוטומטית רק מחצית הנזק מכל לחש או השפעה דמויית־לחש (כמו מחפץ קסום) הגורמים נזק. אם ההשפעה מאפשרת גלגול הצלה, גלגול מוצלח פירושו כי ספג רק רבע מן הנזק.

בנוסף לכך, כאשר הזוטון מגיע לנקודת הציון 2,100,000 נקודות ניסיון, הוא סופג אוטומטית רק מחצית הנזק מכלי נשיפה (באופן מובהק נשיפת דרקון, אך כולל גם את התקפות כלי הנשיפה), וסופג רק 1/4 מן הנזק, אם הוא מצליח בגלגול ההצלה (אם ההתקפה מאפשרת גלגול הצלה).

כאשר מתאימים את הנזק שנגרם, תמיד עגלו את השברים כלפי מטה. אם התוצאה היא 1/2 נקודת פגיעה או פחות, הדמות סופגת נקודת נזק אחת.

יכולות יערנות

כאשר הזוטונים נמצאים בחוץ קשה לגלותם, כיוון שהם ניחנים ביכולת להתחבא ביער או בשיחים. במקרה כזה, יש להם סיכוי של 90% להישאר מוסתרים (שה״מ יגלגל). זוטונים יכולים להתחבא אפילו בתוך בניינים, כמו מבוכים, אך במידת הצלחה פחותה. במצבים כאלה, אם הזוטון מוצא צללים עמוקים או מחסה להתחבא בהם, סיכוייו יורדים ל־33%; אם אינו מצליח למצוא צל או מחסה, אין לו סיכוי כלל.



טבלת גלגולי ההצלה לזוטונים

דרגות	1־3	4־6	7־8
בדידי קסם	9	6	3
התקפת נשיפה *	13	9	5
קרן מוות/רעל	8	5	2
שיתוק/הפיכה לאבן	10	7	4
מטה/קנה/לחש	12	8	4

* ב־2,100,000 נק״נ סופג מחצית הנזק מהתקפות נשיפה, או רבע נזק אם הצליח בגלגול ההצלה.

** ב־300,000 נק״נ סופג מחצית הנזק מלחשים, או רבע נזק אם הצליח בגלגול ההצלה.

יכולת זו אינה כמו יכולות הגנב התחבאות בצללים או תנועה חרישית. כדי להשתמש ביכולתו, על הזוטון להישאר חסר תנועה. אם ינסה לזוז, יוכלו לראותו. כאשר הזוטון שלך משתמש ביכולת זו, הודע לשה״מ. הוא יגלגל קוביית אחוזים (ק%) עבור הזוטון. בגלגול של 90 או פחות, הזוטון ישאר בלתי מובחן. בגלגול של 91 או יותר, צופים בעלי סיכוי לגלות את הזוטון יעשו כן. במבוך או בתוך בניין אחר, שה״מ יגלגל ק%. בגלגול של 33 או פחות, הזוטון נשאר בלתי מובחן; בגלגול של 34 או יותר, צופה היכול לגלותו יעשה כן.

בתוך מבנה, אור חזק, המספיק כדי לסלק צללים או להאיר היטב את הסביבה (כמו אור קסום) יסקל את ניסיון ההתחבאות. אם דמות הזוטון עצמה נושאת אור, היא לא תוכל כמובן להתחבא.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

לזוטון המגיע לדרגת ניסיון 8 מתייחסים, בדרך כלל, בתואר שריף. בהרפתקה שלכם, הדבר יכול להיות תואר כבוד בלבד, או ששה״מ יחליט כי דמות השריף תיבחר למשרת שריף מקומי.

ללא חשיבות לדרגת הניסיון שלו, זוטון יכול לבנות מבצר כאשר יש לו כסף ועניין בכך. המבצר ימשוך קהילה שלמה של זוטונים אחרים, אם יבנה במקום המתאים להעדפותיהם.

דרואיד (אפשרי)

כוהן נייטראלי, מדרגות 9 עד 26, יכול לבחור לחקור את הטבע, במקום להישאר באזורים ״מתורבתים״. אם הוא עושה כן, הוא משנה את סוג הדמות והופך לדרואיד. כדי להפוך לדרואיד, הכוהן חייב למצוא בית מגורים ביער ולשקוע במדיטציה למשך חודש אחד עד ארבעה (1ק4, מגולגל על ידי שה״מ).



דרישה ראשית: חוכמה, דרישות אחרות: נטייה נייטראלית.

בונוסים לניסיון: 5% עבור חוכמה 13־15, 10% עבור חוכמה 16־18.

קוביות פגיעה: החל מדרגה 10, 1+ נקודות פגיעה בדרגה, והתאמות מכושר אינן חלות עוד.

דרגה מקסימלית: 36; דרואיד חייב להזמין דרואיד אחר לדו־קרב ולהביסו, עם קבלת דרגת הניסיון החדשה, החל מדרגה 30.

שריון: שריון עור; מגן מותר, רק אם עשוי מעץ ועור.

כלי נשק: כל סוג שאינו בעל חוד או להב ואין בו מתכת.

יכולות מיוחדות: לחשים (של דרואידים וכוהנים).

במשך זמן זה, דרואיד מדרגה גבוהה יותר (בדרך כלל דרגה 25 או יותר) ימצא את הכוהן, יבחן האם הוא ראוי להיות דרואיד וילמדו את עקרונות הפילוסופיה והקסם של הדרואידים. (שה"מ יכול לנהל כל זאת ברקע, או להפוך זאת להרפתקה ממושכת). הדרואיד החדש יכול להצטרף למחוז הדרואידים.

דרואיד הוא יצור ניטראלי טהור, לעולם אינו נוטה לסדר או לתוהו. הדרואיד מקדיש את חייו לאיזון כל הדברים וללימוד הטבע. חפציו וציודו של הדרואיד עשויים תמיד מחומרים טבעיים מן החי ומן הצומח (עור, עץ וכדומה). דברים "מתים", שמעולם לא היו חיים, דוחים את הדרואיד; הדמות פשוט לא תרצה להשתמש או לגעת בהם. אולם, הדמות אינה צריכה להתנגד לכך שאחרים ישתמשו בדברים "מתים". לכן, דרואיד יכול להיות דמות רבת אתגר למשחק, אך התפקיד יכול להיות גם משעשע.

הדרואידים, בניגוד לכוהנים, אינם יכולים לגרש אל־מתים ולכן הם מפחדים מהם. ביכולתם ליצור קשר עם כנסיות עירוניות, במקרה שמפלצות אל־מתות מטרידות את מחוזותיהם. כל דרואיד חי בקטע יער מסוים, מגן עליו ומטפל בו (הדרואידים חייבים לגור בסביבה טבעית; הם אינם יכולים לגור בעיר או בעיירה). הדרואידים אינם תופסים את עצמם כבעלי המרחבים, אלא כמשגיחיהם. כמעט כל עץ בכל יער מטופל על ידי דרואיד. למרות שנזק מסויים ליערות הוא עובדת חיים, הדרואידים מענישים על השמדה מכוונת ומרושעת של עצים או של הטבע. אפילו מפלצות מרושעות יודעות זאת ונמנעות מפגיעה בתכולת היער, שמא יעוררו את חמת הדרואיד המקומי.

שה"מ והשחקנים צריכים להימנע מניצול חוק מגן זה. לדוגמא, חבורה המחפשת מזון לא תותקף על ידי דרואיד, אלא אם חבריה הרגו יותר חיות מכפי שיכלו לאכול, השמידו עצים בכוונה וכדומה.

הקרבות בין יצורי הסדר ליצורי התוהו אינם מעניינים של הדרואידים, והם יכולים פשוט לצפות במפגשים כאלה מרחוק ולא לעזור לשום צד. כאשר דמויות מבצעות מעשים טובים ביערות, כמו ריפוי חיות פצועות, הדבר אינו הופך את הדרואיד לידידותי באופן אוטומטי. עם זאת, עזרה בלחימה באסון עצום – כמו סערה קסומה או שריפת יער – יכולה לזכות בהכרת תודה ואולי גם בידידות מצד דרואיד.

אם הדרואיד ישנה את נטייתו, הוא יאבד את כל יכולות הכוהן ואת לחשי הכוהנים בהם הוא יכול להשתמש (אך לא יקבל בחזרה את יכולתו לגרש אל־מתים); הוא יאבד את כל יתרונות הדרואיד, כולל לחשי דרואידים, אלא אם יחזור לנטייה ניטראלית.

הדרואידים ניחנים ביכולות יוצאות דופן, שעוזרות להם בתפקידם ביער, אך מוטלות עליהם גם הגבלות רבות. אלה מתוארות בהמשך.

פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: הדרישה הראשית מדרואיד היא חוכמה. אם לדרואיד יש ערך חוכמה 13 עד 15, הדמות מקבלת בונוס של 5% לנקודות הניסיון שמושגות; אם חוכמתו היא 16 עד 18, הוא מקבל בונוס של 10% לנקודות הניסיון.

קוביות פגיעה: דמות אינה יכולה להפוך לדרואיד, אלא כשהיא מגיעה לפחות לדרגת השם (9) ככוהן. לכן, על כל דרגת ניסיון שיצבור הדרואיד מעבר לדרגה 9, הוא יקבל רק נקודת פגיעה אחת.

שריון: הדרואיד אינו רשאי ללבוש שריון מתכת או להשתמש בחפצי מתכת. הוא יכול לעטות שריון עור ולהשתמש במגינים העשויים מעץ ומעור.

כלי נשק: דרואידים, כמו כוהנים, אינם יכולים להשתמש בכלי נשק חותכים או דוקרניים; גם בסוגי כלי־הנשק המותרים להם לשימוש לא יכולים להיות חלקי מתכת. הם יכולים לשכור בעל מלאכה, שיכין עבורם גירסאות עץ לכלי נשק מבוקשים; אלה עולים 50% יותר מן המקבילות ממתכת, אך מלבד זאת אין ביניהם הבדל.

יכולות ומגבלות

לחשי דרואידים

דרואידים יכולים להטיל את כל הלחשים שמטילים כוהנים (מלבד לחשים המשפיעים על טוב או רוע, כמתואר בהמשך). לדרואידים יש גם גישה לרשימה מיוחדת של לחשי דרואידים, שכוהנים רגילים אינם יכולים ללמוד או להטיל. הדרואיד אינו מסוגל להטיל ביום יותר לחשים מכוהן, אך הוא יכול להשתמש בלחשים משתי רשימות הלחשים, הן של הכוהנים והן של הדרואידים. עקרונות הקסם של הדרואידים והכוהנים ורשימות הלחשים מופיעים בפרק 3.

דרואיד אינו יכול להטיל לחש אשר משפיע על טוב או רוע (הגנה מרוע או הסרת רוע, למשל). הוא חייב לחיות בבית ביער, ולא בעיר או בעיירה. הוא יכול לבקר בעיר (אם כי לא ירגיש שם בנוח), ותמיד יעדיף לישון במרחבים – במערה או במחסה טבעי אחר, אם מזג האוויר גרוע.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

דרואידים בדרגת *השם* (9) או יותר מקבלים תואר של דרואיד, זכר ונקבה כאחד. ישנם רק תשעה דרואידים בדרגה 30, שבעה בדרגה 31, חמישה בדרגה 32 ואחד בדרגה 36 (הדרואיד הגדול).

טבלת הניסיון לדרואידים

דרגה	נק"נ	1	2	3	4	5	6	7
		לחשים/עוצמה						
9	200,000	3	3	3	2	–	–	–
10	300,000	4	4	3	2	1	–	–
11	400,000	4	4	3	3	2	–	–
12	500,000	4	4	4	3	2	1	–
13	600,000	5	5	4	3	2	2	–
14	700,000	5	5	5	3	3	2	–
15	800,000	6	5	5	3	3	3	–
16	900,000	6	5	5	4	4	3	–
17	1,000,000	6	6	5	4	4	3	1
18	1,100,000	6	6	5	4	4	3	2
19	1,200,000	7	6	5	4	4	4	2
20	1,300,000	7	6	5	4	4	4	3
21	1,400,000	7	6	5	5	5	4	3
22	1,500,000	7	6	5	5	5	4	4
23	1,600,000	7	7	6	6	5	4	4
24	1,700,000	8	7	6	6	5	5	4
25	1,800,000	8	7	6	6	5	5	5
26	1,900,000	8	7	7	6	6	5	5
27	2,000,000	8	8	7	6	6	6	5
28	2,100,000	8	8	7	7	7	6	5
29	2,200,000	8	8	7	7	7	6	6
30	2,300,000	8	8	8	7	7	7	6
31	2,400,000	8	8	8	8	8	7	6
32	2,500,000	9	8	8	8	8	7	7
33	2,600,000	9	9	8	8	8	8	7
34	2,700,000	9	9	9	8	8	8	8
35	2,800,000	9	9	9	9	9	8	8
36	2,900,000	9	9	9	9	9	9	9

טבלת גלגולי ההצלה לדרואידים

דרגות	9־12	13־16	17־20	21־24	25־28	29־32	33־36
בדידי קסם	8	7	6	5	4	3	2
נשיפת דרקון	12	10	8	6	4	3	2
קרן מוות/רעל	7	6	5	4	3	2	2
שיתוק/הפיכה לאבן	10	8	6	5	4	3	2
מטה/קנה/לחש	11	9	7	5	4	3	2

כאשר הדמות מגיעה לדרגה 30, עליה למצוא את אחד מתשעת הדרואידים מדרגה 30 ולהזמינו לדו־קרב. הם יילחמו רק באמצעות קסם ובקרב ללא נשק, משום שכלי נשק אסורים. אם דמות השחקן מפסידה, היא נשארת בדרגה 29, ומפסידה מספיק נקודות ניסיון כדי להיות בנקודה אחת פחות מדרגה 30. ברגע שהגיעה שוב לדרגה 30, היא יכולה לנסות שנית, אך לא יכולה לקרוא שוב לדו־קרב, אלא בתום שלושה חודשים מן הקרב הראשון.

מיסטיקן (אפשרי)

דרישה ראשית: כוח וזריזות. דרישות נוספות: ערך חכמה וזריזות לפחות 13.

בונוסים לניסיון: 5% עבור כוח 13־15, 10% עבור כוח 16־18.

קוביות פגיעה: 1ק6 לדרגה עד דרגה 9. החל מדרגה 10, +2 נקודות פגיעה לדרגה, והתאמות מכושר אינן חלות עוד.

דרגה מקסימלית: 16.

שריון: אף סוג; אסורים מגינים.

כלי נשק: כל סוג.

יכולות מיוחדות: בונוסים לדרג"ש, תנועה מהירה ואמנויות לחימה (ראו טבלת יכולות מיוחדות של מיסטיקן); (בדרגה 9) כיוון חנית כנגד הסתערות, אפשרויות קרב של לוחם; אקרובטיקה; יכולות גנב; יכולות מיסטיקן.

מיסטיקנים הם בני אדם, הנוקטים משמעת נוקשה של מדיטציה, התנזרות, בידוד ושליטה בגוף האנושי. המיסטיקנים מיומנים בקרב ללא נשק. הם חיים במנזרים או בקהילות נזירים.

מיסטיקנים יוצאים להרפתקות כדי להשיג צמיחה רוחנית ולצבור חוכמת חיים מחוץ למסדר. הם יוצאים להרפתקות עם מיסטיקנים אחרים רק לעיתים נדירות; הם מעדיפים להתקשר לחבורות הרפתקנים, המורכבות מסוגים שונים ורבים של הרפתקנים.

מיסטיקנים מקבלים ניסיון מאוצר, רק אם תרמו אותו לנזקקים. כמו כן, הם חייבים לתרום (לתת מעשר) עשרה אחוזים מהאוצר שלהם למנזרם.

שבועת המיסטיקן היא דמו. הוא חייב להיות נאמן לשבועתו ולשאוף להחזיר כל חוב. אם יפר זאת (ישבור שבועה שנשבע), הוא יגורש מן המנזר, לא יוכל לקבל דרגות ניסיון חדשות, יאבד דרגה אחת בכל שנה מחוץ למנזר ולא יוכל להצטרף לשום מנזר אחר דומה. שה"מ יכול להרשות לו לצאת להרפתקה גדולה, כדי להחזיר לעצמו את כבודו ואת מקומו במנזר.

רוב המיסטיקנים (75%) הם נוטים לסדר, אם כי גם נטיות אחרות מיוצגות ביניהם. כולם מסורים לחלוטין למשמעת המיסטיקנים, שאינה טובה ואינה רעה, ודומה במובן זה לפילוסופיית הדרואידים. עם זאת, המיסטיקנים נשענים על כוח פנימי, ומאמינים בכוחות יוצאי דופן, אך בלתי קסומים (במקום כוחות הטבע, בהם מאמינים דרואידים).

לעיתים קרובות, ניתן לזהות מיסטיקנים על־פי גלימותיהם או לבוש יוצא דופן אחר, אך מאפיין בולט אחר הוא הצדעתם. כאשר המיסטיקן פוגש יצור אחר ומניח שהוא שוחר שלום, הוא מניף אגרוף, מכסה אותו בידו השניה וקד קלות. הדבר מסמל ברכות (הקידה), נכונות להילחם אם יתעורר הצורך (האגרוף), אך כוונות שוחרות שלום (האגרוף המכוסה).

טבלת הניסיון של המיסטיקן

דרגה	נק"נ
1	0
2	2,000
3	4,000
4	8,000
5	16,000
6	32,000
7	64,000
8	120,000
9	240,000
10	360,000
11	480,000
12	600,000
13	720,000
14	840,000
15	960,000
16	1,080,000

פרטים על סוג הדמות

דרישה ראשית: למיסטיקן יש שתי דרישות ראשיות, כוח וזריזות. אך מכיוון שהוא זקוק לערך 13 לפחות בזריזות כדי להיות מיסטיקן מלכתחילה, מידת הכוח שלו היא שקובעת את הבונוס שלו לניסיון. אם למיסטיקן יש ערך כוח 13 עד 15, הדמות מקבלת בונוס של 5% לנקודות הניסיון שהושגו בכל הרפתקה; אם כוחו 16 עד 18, הוא מקבל בונוס של 10% לנקודות הניסיון.

ערכים מינימליים: לדמות מיסטיקן חייבים להיות ערכי חוכמה וזריזות 13 ומעלה.

קוביות פגיעה: גלגלו קוביה בת 6 פיאות (1ק6) כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של מיסטיקן. מיסטיקן מוסיף 1ק6 (1 עד 6) נקודות פגיעה (ועוד בונוסים מכושר) בכל דרגת ניסיון. שתי נקודות פגיעה נוספות בכל דרגה אחרי דרגה 9.

שריון: מיסטיקנים לעולם אינם יכולים ללבוש שריון מאף סוג, וכן אינם יכולים להשתמש בחפצי קסם מגוננים (כמו טבעות, גלימות וכדומה); הם מסתמכים על המשמעת שלהם לשם הגנה.

כלי נשק: המיסטיקנים מאומנים להשתמש בכל כלי הנשק, אך לא כל המיסטיקנים נושאים אותם; מיסטיקנים מדרגות גבוהות יותר נודדים בכוונה ללא נשק, או שהינם חמושים רק במטה הליכה, הגורם נזק כפול כמו מטה.

יכולות מיוחדות

המיסטיקנים ניחנים בהרבה יכולות מיוחדות, המפצות על חוסר יכולתם לעטות שריון או להחזיק ברכוש פרטי; יכולות אלה יתוארו בהמשך.

דרגה: טור זה מראה את דרגת הניסיון של המיסטיקן.



טבלת גלגולי ההצלה של המיסטיקן

דרגות	1־3	4־6	7־9	10־12	13־15	16
בדידי קסם	13	11	9	7	6	6
התקפת נשיפה	15	13	11	9	8	7
מטה/קנה/קסם	16	14	12	10	9	8
קרן מוות/רעל	12	10	8	6	6	5
שיתוק/הפיכה לאבן	14	12	10	8	7	6

דרג"ש: טור זה מראה את דירוג השריון של המיסטיקן. מיסטיקנים אינם יכולים לעטות שריון, אך דירוג השריון שלהם קטן ככל שהם צוברים ניסיון, בשל מיומנותם בתמרונים.

תג: טור זה מראה את קצב התנועה של המיסטיקן. מיסטיקנים מדרגה 1 נעים באותה מהירות כמו כל דמות בלתי חמושה אחרת, אך מיסטיקנים מדרגות גבוהות יותר לומדים לנוע מהר מאוד.

תקיפה בידיים - #הת: מיסטיקנים הם לוחמים יעילים מאוד; ככל שהם עולים בדרגות, כך הם יכולים לתקוף פעמים רבות יותר בכל סיבוב, וטור זה מציין כמה פעמים בסיבוב ביכולתם לתקוף. מיסטיקנים משתמשים בטור זה כאשר הם תוקפים בידיים ריקות או כאשר הם משתמשים בכלי קפא"פ.

תקיפות בידיים - נזק: כאשר מיסטיקנים לוחמים בידיים ריקות, הם משתמשים בטור זה כדי למצוא את כמות הנזק שהם גורמים. הם מוסיפים בונוסים של כוח לכמות הנזק הנתונה.

אומנויות לחימה

מיסטיקנים יכולים להילחם בצורה יעילה ביותר מבלי להשתמש בכלי נשק או בקסם. הם לומדים את תורת הקרב הבלתי חמוש כחלק מאימונם כמיסטיקנים. הם קוראים לאימון זה "המשמעת", אך אחרים קוראים לו לעיתים קרובות "אומנויות לחימה". המשמעת כוללת אימון גופני, מדיטציה, פילוסופיה והבנה של כוחות היקום, ומיסטיקנים לומדים לפתור מצבים קשים ככל האפשר בדרכי שלום; מסיבות אלה, מיסטיקנים אינם אוהבים שסגנון החיים שלהם ייקרא "אומנויות לחימה", כי המושג מרמז על כך שכל מעשיהם הם לחימה. משמעת המיסטיקנים אמורה לשלב ולשפר את שיטות הלחימה בידיים ריקות המתוארות בפרק 8.

כפי שתוכלו לראות בטבלת היכולות המיוחדות של המיסטיקן, בעמוד הבא, מיסטיקנים יכולים להכות לעיתים קרובות יותר מבני אדם רגילים, לחמוק טוב יותר מהתקפות (הדרג"ש המשופר שלהם) ולגרום נזק רב יותר, כאשר הם נלחמים בידיים ריקות. הם יכולים גם להילחם באמצעות כלי נשק, ויכולים להשתמש בהתקפות הכפולות שלהם בסיבוב עם כלי קפא"פ וכלי נשק מושלכים (אך לא עם כלי קליעים).

בנוסף לכך, כאשר הם נלחמים ללא נשק, הם יכולים, לעיתים קרובות, לפגוע במפלצות, אשר באופן רגיל ניתן לפגוע בהן רק באמצעות כלי־נשק קסומים. למרות שידיו של המיסטיקן אינן קסומות, מיסטיקן מיומן יכול להשתמש בהן ביעילות כנגד יצורים החסינים בפני כלי נשק רגילים, כפי שנתון בטבלת המקבילות להתקפה בלתי חמושה של מיסטיקן.

טבלת המקבילות להתקפה הבלתי חמושה של המיסטיקן

דרגה	כלי־נשק מקביל
2	כלי־נשק מוכסף
5	כלי־נשק 1+
8	כלי־נשק 2+
11	כלי־נשק 3+
14	כלי־נשק 4+
16	כלי־נשק 5+

התקפות אלה אינן זוכות לבונוסים להתקפה או לנזק כמו מקביליהם הקסומים, אך הן יכולות לפגוע ביצורים, כאילו נעשה שימוש בנשק המצוין. לדוגמא, מיסטיקן מדרגה 5 יכול להכות ולפגוע בגורגויל, כאשר הוא נלחם בידיים ריקות.

כיוון חנית כנגד הסתערות, אפשרויות קרב של לוחם

מיסטיקנים מתחילים יכולים לנצל את תמרון הלוחם "כיוון חנית כנגד הסתערות". הם אינם יכולים לנצל את תמרון "התקפת רומח".

בדרגת השם (9), הם מקבלים שלוש מאפשרויות הקרב של הלוחם (מכה, הדיפה ופירוק מנשק, אך לא התקפה כפולה). אפשרויות הקרב של הלוחם מתוארות בפירוט תחת "תמרוני קרב" בפרק 8.

אקרובטיקה

חלק מן המיסטיקנים ניחנים גם ביכולת מיוחדת הנקראת אקרובטיקה. יכולת זו, למרות התועלת שבה, מונעת מן המיסטיקן להתרכז במלוא כוחו ביכולות הקרב שלו; לכן, מיסטיקנים אקרובטים סובלים מעונש 20% על כל ניסיון שהם צוברים. האקרובטיקה מאפשרת למיסטיקן לבצע את הפעולות הבאות:

- קפיצות/זינוקים
- נפילות/דילוגים
- תפיסות (למנוע מעצמו נפילה)
- התנדנדות
- שיווי משקל

השפעותיהן של יכולות אלה על המשחק הן אלה:

ראשית, יכולת האקרובטיקה של המיסטיקן כוללת כל מאפיין של מיומנות האקרובטיקה הכללית, המתוארת בפרק 5.

שנית, אם גלגול המיומנות מוצלח, המיסטיקן יכול לעבור באדמות קשות ושבורות ללא שינוי בקצב התנועה שלו: הוא מדלג מעל מכשולים, מזנק מעבר לחפירות, קופץ מעל גדרות נמוכות וכדומה. הדבר אינו משפיע על קצב התנועה שלו למרחקים ארוכים, אלא רק על קצב ההיתקלות ועל קצב הריצה שלו.

שלישית, המיסטיקן יכול לעבור קו של לוחמי אויב ללא צורך לעקפו או לפרוץ דרכו. אם בדיקת המיומנות מוצלחת, הוא יכול להתגלגל בין רגלי אחד היריבים, לקפוץ מעל לקו, או לקפוץ במוט תוך שימוש בחנית שלו, וכך לעבור מרחק השווה לקצב התנועה שלו במהירות היתקלות. הוא אינו סובל מעונש לדרג"ש כאשר הוא מבצע פעולה זו.

סיכויי המיסטיקן לבצע כל אחת מפעולות אלה בהצלחה מחושב כך: שלוש פעמים מידת הזריזות של המיסטיקן ועוד פעמיים דרגת הניסיון של המיסטיקן שווה לסיכוי באחוזים לבצע את הפעולה.

בדיקה אקרובטית =

גלגול ק% כנגד [(זריזות X 3) + (דרגה X 2)]

לדוגמא, למיסטיקן מדרגה 3 עם ערך זריזות 15 יש סיכוי של 51% לבצע פעולה אקרובטית.

שה"מ שברצונו להפוך את האקרובטיקה ליכולת קלה ושימושית יותר, יכול להחליט להשתמש באמצעי אחר כדי לבדוק הצלחה. לדוגמא, הוא יכול להחליט שהשחקן יגלגל 1ק20 כנגד ערך הזריזות שלו, כאשר כל תוצאה השווה לערך הזריזות או נמוכה ממנו מורה על הצלחה. יהיה סוג הגלגול אשר יהיה, שה"מ חופשי לשנות כל גלגול ספציפי כדי לשקף את קושי המשימה המבוצעת. היפוך לאחור ברחוב במטרה לבדר קבוצת ילדים הוא קל הרבה יותר מאשר היפוך תוך כדי הליכה על חבל בגובה עשר קומות; שה"מ עשוי לרצות לשפר את סיכויי המיסטיקן לבצע את המשימה הראשונה ולהפוך את המשימה השנייה לקשה הרבה יותר.

יכולות גנב

כל מיסטיקן יכול להשתמש ביכולות הגנבים המיוחדות הבאות, כאילו היה גנב מאותה דרגה: גילוי מלכודות, פירוק מלכודות, תנועה חרישית, טיפוס קירות והסתתרות בצללים.

יכולות מיסטיקן

מיסטיקנים מקבלים את היכולות המיוחדות הבאות ככל שהם מתקדמים בדרגות ניסיון:

דרגה 2: מודעות
דרגה 4: ריפוי עצמי
דרגה 6: דיבור עם חיות
דרגה 8: עמידות
דרגה 10: דיבור עם כל אחד
דרגה 12: מחסום מוחי
דרגה 14: היעלמות
דרגה 16: מגע עדין

הסבר יכולות מיסטיקן

מודעות: המיסטיקן מופתע רק בגלגול של 1 (ב־1ק6). (הפתעה מוסברת בפרק 7).

ריפוי עצמי: פעם ביום, המיסטיקן יכול לרפא לעצמו נקודת נזק אחת על כל דרגת ניסיון שיש לו. הוא עושה זאת פשוט על ידי ריכוז למשך סיבוב אחד. לדוגמא: מיסטיקן מדרגה 10 יכול להתרכז למשך סיבוב אחד ולרפא (לחדש) נזק של 10 נקודות.

דיבור עם חיות: המיסטיקן יכול לדבר עם כל חיה רגילה או ענקית כאוות נפשו; חיות מבינות את דיבורו והוא מבין את דיבורן, אם כי שום חיה אינה חייבת לדבר עימו.

עמידות: המיסטיקן סופג מחצית הנזק (עגלו כלפי מטה) מכל הלחשים וכלי הנשיפה הגורמים נזק, או רבע מן הנזק (עגלו כלפי מטה) אם גלגול ההצלה מוצלח. כל התקפה הגורמת לו נזק, תגרום מינימום של 1 נקודת נזק, אפילו אם עיגול התוצאה נתן 0 נקודות נזק.

דיבור עם כל אחד: המיסטיקן יכול לדבר עם כל יצור חי הדובר שפה כלשהי, כאוות נפשו. עם זאת, היצור אינו חייב לענות.

מחסום מוחי: המיסטיקן חסין בפני *תע"ח, לחשי עצירה והאטה, הקסמות, לחשי משימה ומטלה.*

היעלמות: על ידי התרכזות במשך סיבוב אחד, המיסטיקן יכול לגרום לנוכחותו "להיעלם". שום יצור חי או אל־מת לא יוכל לראותו; אין גלגול הצלה. ההשפעה נמשכת סיבוב אחד לכל דרגה של המיסטיקן; היא מבוטלת אוטומטית אם הוא תוקף. הוא יכול לעשות זאת רק פעם ביום.

טבלת היכולות המיוחדות של המיסטיקן

דרגה	דרג"ש	תנועה (מ')	התקפות ידיים #הת	 נזק	יכולות
1	9	40	1	1ק4	
2	8	43	1	1ק4+1	מודעות
3	7	46	1	1ק6	
4	6	50	1	1ק6+1	ריפוי עצמי
5	5	53	2	1ק8	
6	4	56	2	1ק8+1	דיבור עם חיות
7	3	60	2	1ק10	
8	2	63	2	1ק12	עמידות
9 *	1	66	3	2ק8	
10	0	70	3	2ק10	דיבור עם כל אחד
11	–1	75	3	2ק12	
12	–2	80	3	3ק8+1	מחסום מוח
13	–3	85	4	4ק6+2	
14	–4	95	4	5ק6	היעלמות
15	–5	100	4	4ק8	
16	–6	105	4	3ק12	מגע עדין

* המיסטיקן מקבל את אפשרויות הקרב של הלוחם (לא כולל התקפה כפולה). ראה תיאורן תחת "תמרוני קרב" בפרק 8. המיסטיקן יכול להשתמש באפשרויות קרב אלה עם כלי־נשק או בקרב בלתי חמוש.

מגע עדין: פעם ביום, המיסטיקן יכול להשתמש במגע העדין על כל יצור חי אחד (הדבר דורש גלגול רגיל לפגיעה; אם הוא נכשל, הוא יכול לנסות את המגע העדין שוב). המיסטיקן חייב להכריז שהוא משתמש במגע העדין לפני שהוא מגלגל, וחייב להצהיר באיזו תוצאה (מוסבר בהמשך) הוא מעוניין. הקורבן אינו מקבל גלגול הצלה, אך קורבן בעל קוביות פגיעה רבות משל המיסטיקן אינו מושפע.

המגע יהיה בעל אחת מהתוצאות הבאות (המיסטיקן מחליט ומכריז איזו מהן לפני גלגול הפגיעה): *הקסמה, ריפוי כל, מוות, משימה* או *שיתוק*. השפעות אלה מחקות את הלחשים הבאים בכל המובנים, מלבד משך פעולתן: *הקסמת איש, ריפוי כל, לחש מוות, משימה ועוצרת איש*. ההשפעה נמשכת 24 שעות – מלבד מוות, שהיא השפעה קבועה.

הגבלות מיוחדות

מיסטיקנים אינם יכולים להשתמש במכשירים קסומים מגוננים (כמו טבעות, גלימות וכדומה). כל הנכסים החומריים (כסף, חפצי קסם וכדומה) שהמיסטיקן זוכה בהם, רוכש או משיג כאוצר, שייכים למעשה למנזר ולא למיסטיקן עצמו. אם למנזר יהיה צורך בדבר מה הנמצא "ברשות" המיסטיקן, ראש המנזר צריך רק לבקשו.

דרגות ניסיון גבוהות יותר

למיסטיקן בדרגת השם (9) פונים כאל אדון (אם זכר) או כאל גבירה (אם נקבה). ישנם מיסטיקנים רבים בדרגות 1 עד 9, אך רק שבעה מכל דרגה בין 10 ל־12, חמישה מכל דרגה בין 13 ל־15, ושלושה מדרגה 16. כאשר הדמות צוברת מספיק נקודות ניסיון כדי לעלות לדרגה 10, עליה למצוא אחד משבעת המיסטיקנים מדרגה 10 ולזמנו לדו־קרב; הם יילחמו בידיים ריקות (כלי נשק אסורים). אם דמות השחקן מפסידה, היא נשארת בדרגה 9, תוך הפסד נקודות ניסיון המספיק להשאירה במרחק נקודת ניסיון אחת מדרגה 10.

מרגע שהגיעה לדרגה 10 שוב, היא יכולה לנסות שנית, אך אינה יכולה לזמן שוב לדו־קרב, אלא בחלוף שלושה חודשים מאז הקרב הראשון. (שימו לב: אם עולם ההרפתקה של שה"מ גדול במיוחד, הוא יכול להכריז כי ישנם שבעה מיסטיקנים מדרגה 10 (וכך הלאה) בכל יבשת בעולמו).

בדרגת השם, המיסטיקן עשוי לרצות לבנות מבצר, או מנזר. אם אב המנזר (כלומר המיסטיקן האחראי על המנזר הנוכחי שלו) מסכים כי הוא מתאים לנהל מנזר או מבצר, המנזר שלו ישלם עבור בניית המנזר החדש. המנזר החדש יישאר ענף של המנזר הישן, עד שדמות השחקן תגיע לדרגה 13, אז היא תהפוך לאדון גדול ותוכל להכריז על עצמאות. בנקודה זו, הד"ש יוכל ללמד את המיסטיקנים המתלמדים שלו שיטות ופילוסופיות שונות משל המסדרים האחרים – כלומר, ביכולתו לייסד "אסכולה" משלו.

מבוא להטלת לחשים

בפרק זה נלמד כיצד רוכשות הדמויות לחשים מכל הסוגים וכיצד הן מטילות אותם.

כבר הבחנת בכך שקיימות דמויות מוכשרות וחזקות יותר מאחרות, וכי הדמויות החזקות יותר הן בעלות "דרגת ניסיון" גבוהה יותר משל הדמויות החזקות פחות. גם לחשים מדורגים בדרך דומה – על־פי עוצמות. מטילי לחשים מדרגה נמוכה יכולים ללמוד רק לחשים מעוצמה נמוכה; מטילי לחשים מדרגה גבוהה יותר יכולים להוסיף לכך לחשים מעוצמה גבוהה יותר. לחשים מעוצמה גבוהה יותר הם בעלי כוח רב יותר מאשר לחשים מעוצמה נמוכה יותר.

במשחק מו"ד קיימים לחשים משלושה סוגים: לחשי כוהנים, לחשי קוסמים ולחשי דרואידים. להלן טבלה, המתארת את סוגי הלחשים בהם יכולות להשתמש דמויות מסוגים שונים.

טבלת סוגי דמויות ולחשים

סוג דמות	סוג הלחשים בהם יכולה דמות זו להשתמש
אלף	לחשי קוסמים
(סוגי משנה ללוחמים)	
נוקם	לחשי כוהנים
פלאדין	לחשי כוהנים
גנב	לחשי קוסמים *
ווקאני	לחשי קוסמים
כוהן	לחשי כוהנים
דרואיד	לחשי כוהנים, דרואידים
קוסם	לחשי קוסמים
שאמאן	לחשי כוהנים, דרואידים

* בדרגה 10 +, ורק ממגילות.

הנוקם והפלאדין הם תת דמויות של הלוחם; ראה תיאור דמות הלוחם בפרק 3. שאמאן ווואקני הם מפלצות מטילות לחשים, כמתואר בפרק 14.

העובדה שסוגי דמויות שונים משתמשים בסוגי קסם שונים מונעת זהות בין כל מטילי הלחשים. כוהן, למשל, מטיל לחשים שונים לחלוטין מקוסם; אלף יטיל לחשים מאותו סוג כמו קוסם – אך בכמות קטנה הרבה יותר, וביכולתו להילחם הרבה יותר טוב מקוסם; דרואיד יכול להטיל לחשי כוהנים, אך הוא קורן מאושר באמת כאשר הוא מטיל לחשי דרואידים, שהם המומחיות האמיתית שלו, וכך הלאה.

שינון ולמידת לחשים

במהלך הרפתקה, מטיל לחשים יכול להשתמש רק בלחשים אותם למד. לימוד לחשים הוא תהליך מיוחד, של הטבעת שימוש לחש אחד במוחו של המטיל. לאחר שמטיל לחשים למד לחש, הוא שומר אותו בראשו ומטילו כל אימת שהוא חפץ בכך. אולם, כאשר הוא מטיל אותו, הלחש נעלם ממוחו: הכרת הלחש פורחת בזמן שהקסם מתחיל לפעול. לכן דמויות חייבות ללמוד לחשים שוב ושוב.

קוסמים ואלפים יכולים להשתמש רק בלחשים שמצאו, חקרו או למדו ממוריהם. לחשים אלה רשומים בספר עב־כרס, הנקרא "ספר לחשים". הספר כתוב בשפה קסומה שרק הקוסם בעל הספר יכול לקרוא. ספר זה הוא רשימת הלחשים בהם יכולה הדמות להשתמש בצאתה להרפתקה.

כוהנים ודרואידים מקבלים את לחשיהם באמצעות מדיטציה. בתחילת ההרפתקה, השחקנים בוחרים את הלחשים שהכוהנים שלהם ילמדו. הם אינם צריכים לכתוב את לחשיהם, מפני שהדמות יכולה ללמוד אותם שוב על־ידי מדיטציה.

מנוחה ולימוד חוזר

לאחר שהלחש מוטל, הדמות אינה יכולה ללמוד אותו מחדש, אלא לאחר שנחה היטב. שנת לילה אחד מהווה מנוחה מספקת. לאחר שמטיל הלחשים מתעורר, עליו לבלות לפני כל פעולה מתישה שעה (זמן משחק) בלימוד או במדיטציה. קוסמים ואלפים חייבים להשתמש בספר הלחשים שלהם כדי ללמוד לחשים בשנית, בעוד דרואידים וכוהנים צריכים רק לעשות מדיטציה.

רק משום שמטילי לחשים לומדים את לחשיהם בבוקר אין זה אומר שהם שוכחים את הלחשים שלא הטילו למחרת. אלה אם הם רוצים בכך, הם אינם שוכחים את הלחשים עד להטלתם. בבוקר המחרת צריך מטיל הלחשים ללמוד או לעשות מדיטציה רק כדי להחזיר לעצמו את הלחשים שהטיל ביום הקודם.

למידת אותו לחש מספר פעמים

לעיתים תכופות יכולות הדמויות ללמוד את אותו הלחש מספר פעמים, כדי שיוכלו להטילו מספר פעמים במהלך היום. לדוגמא; כוהן שיודע כי הוא עומד להשתתף בקרב גדול יכול ללמוד את הקסם *ריפוי פצעים קלים* מספר פעמים.

מספר הלחשים הידועים

בפרק הקודם הוצגו טבלאות ניסיון עבור כל הדמויות. בטבלאות הניסיון עבור קוסמים, כוהנים, אלפים ודרואידים ישנן עמודות שכותרתן לחש/עוצמה. *עמודות אלה מורות כמה לחשים מכל עוצמת לחשים יכולה דמות מסוימת ללמוד בפעם אחת.*

התבונן, לדוגמה בטבלת הניסיון של הכוהן:

דרגת הכוהן	לחש/עוצמה 1	2	3	4	5	6	7
8	3	3	2	1	–	–	–

בטבלה זו אנו רואים שכוהן בדרגה השמינית יכול ללמוד בזמן נתון לא יותר מתשעה לחשים. הוא יוכל ללמוד שלושה לחשים מעוצמה ראשונה, שלושה לחשים מעוצמה שנייה, שני לחשים מעוצמה שלישית ולחש אחד מעוצמה רביעית.

כאשר הוא מטיל את הלחשים במשך היום, הוא שוכח אותם. אם הוא מטיל שני לחשים מעוצמה ראשונה ולחש מעוצמה רביעית, הוא יזכור רק שלושה לחשים מעוצמה ראשונה, שלושה לחשים מעוצמה שנייה ושני לחשים מעוצמה שלישית.

עמודת הלחש/עוצמה בטבלת הניסיון מראה כמה לחשים ניתן לזכור בזמן נתון – לא לכמה לחשים יש למטיל הלחשים גישה. לקוסמים עשויים להיות בספרי הלחשים שלהם לחשים רבים מכפי שהם יכולים ללמוד בזמן נתון; כוהן יכול ללמוד במשך מספר ימים יותר לחשים רבים מכפי שהוא יכול להטיל ביום אחד.

הטלת לחשים

במהלך המשחק, כאשר תרצה שהדמות שלך תטיל לחש, פשוט אמור זאת לשה"מ. שה"מ עשוי לברר פרטים אחדים; למשל, כמה לחשים מוטלים על מטרה, ואתה תצטרך להגדיר עבורו את מטרתך. לדוגמה, כוהן רוצה להטיל לחש על דמות לוחם ולכן יאמר "אני מטיל לחש *ריפוי פצעים קלים* על פלקור הלוחם".

בזמן הטלת לחש, על הדמות להישאר במקומה ולהתרכז. הדמות אינה יכולה ללכת, לרוץ, לחתור בסירה או להשיט רפסודה. הדמויות חייבות גם להיות מסוגלות לדבר ולהניע את ידיהן כרגיל, כדי להטיל לחש. אם הדמות מופרעת בזמן הטלת לחש (מותקפת, נדחפת וכדומה), הלחש ייהרס, ו"יימחק" בכל זאת מזכרונה של הדמות.

לחשים מוטלים אחד אחד (זאת אומרת, לא ניתן להטיל יותר מלחש אחד בסיבוב קרב רגיל).

> **הערה חשובה:** אלא אם מצוין אחרת, נזק הנגרם על־ידי לחשים מגלגלים תמיד בקוביה בת 6 פיאות. אם דמות יכולה להטיל לחש, הגורם לשש קוביות נזק, זה בדרך כלל 6ק6. הנזק המרבי הנגרם על־ידי כל לחש יחיד – כולל *כדור אש, חזיז ברק וכדור אש מושהה* – הוא 20 קוביות מן הסוג המצוין (בדרך כלל, ק6, ולכן המקסימום הוא 20ק6). הנחיה זו חשוב מאוד לאיזון המשחק, ואין להתעלם ממנה. למשל, ללא הערך המקסימלי הזה, קוסם מדרגה 36 היה יכול לרצוח כל קוסם אחר בהפתעה, ללא חשיבות לתוצאות גלגול ההצלה!

תיאורי קריאת לחשים

להלן תיאור הלחשים בתוספת פרטים על טווח, משך פעולה והשפעה.

טווח: זה המרחק ממטיל הלחש אליו יגיע הלחש. לפני הטלת הלחש, על הדמות לבדוק אם מטרתה נמצאת בטווח הלחש. אם תיאור הטווח הוא "0", משמע ניתן להשתמש בלחש רק על מטיל הלחש, ולא ניתן להטילו על אחרים. אם הטווח הוא "נגיעה", הלחש יפעל על כל מי שמטיל הלחש יגע בו – כולל מטיל הלחש עצמו. אם הטווח המצוין הוא מרחק מסוים ואינך בטוח אם מטרתך נמצאת בטווח זה, שאל את שה"מ.

משך פעולה: מתאר את משך הזמן בו פועלות השפעות הלחש. משך לחש ניתן בסיבובים (כל סיבוב אורך עשר שניות) או בתורים (כל תור אורך עשר דקות). אם בתיאור כתוב: "משך פעולה: תמידי", השפעת הלחש נמשכת לנצח ואינה נעלמת לאחר משך זמן נתון (למרות שלחשים אחרים עשויים לעיתים לבטלה). אם משך הלחש הוא "מיידי", הלחש מופעל מיד, אף כי תיאור הלחש עלול להשפיע על משכו.

השפעה: ההשפעה נותנת פרטים על מספר היצורים או החפצים המושפעים מן הלחש, או על האזור או על נפח החלל עליו משפיע הלחש.

תיאור: מסביר את פעולת הלחש.

גלגולי הצלה נגד לחשים

עבור לחשי קסם רבים, דמות יכולה להתגונן מפני חלק מהשפעות הלחש באמצעות גלגול 1ק20 הנקרא גלגול הצלה. גלגול הצלה הוא המספר שעל הדמות לגלגל או לעבור כדי להינצל מן הלחש. באופן כללי, אם הדמות מצליחה בגלגול ההצלה שלה נגד לחשים, היא יכולה לספוג רק מחצית מן הנזק או להתנגד באופן חלקי או שלם להשפעות הלחש, תלוי בלחש המסוים.

אם לדמות מותר לגלגל גלגול הצלה נגד השפעות הלחש, תיאור הלחש יציין זאת. תיאור הלחש מסביר גם מהי השפעת גלגול מוצלח. לפרטים נוספים על גלגולי הצלה, ראה פרק שמונה, בעמוד 109.

פרק 3: לחשים והטלת לחשים

לחשים הפיכים

ישנם לחשים שניתן להטיל בצורה "הפוכה", כך שתוצאות הלחש יהיו מנוגדות להשפעות המצוינות בתיאור הלחש. לדוגמה: כוהן שיטיל את הלחש *ריפוי פצעים קלים* במהופך יפגע במקבל במקום לרפאו.

ברשימות הלחשים המופיעות בפרק זה, כל לחש המסומן בכוכבית (*), הוא לחש שניתן להטילו הפוך. תיאור הלחש יסביר מהי השפעת הלחש ההפוך, אם הדבר אינו מובן מאליו. אם לחש אינו מסומן בכוכבית, לא ניתן להטילו במהופך.

קוסמים צריכים ללמוד את לחשיהם בצורתם ההפוכה כדי להשתמש בהם בדרך זו. כוהנים, לעומת זאת, לומדים את לחשיהם באמצעות מדיטציה, ויכולים להחליט בזמן ההטלה כיצד יטילו את הלחש (בצורה רגילה או במהופך).

השפעות לחשים מרובים

ישנם לחשים אשר יכולים לשפר באופן זמני את גלגולי הפגיעה, גלגולי ההצלה ויכולות נוספות של דמות.

באופן כללי, הטלת אותו לחש פעמיים על אותה מטרה אינה מומלצת; השפעות הלחש אינן משתלבות, גם אם הוטלו על־ידי שתי דמויות שונות. לדוגמה, שני לחשי *האצה* לא יאפשרו לדמות לזוז ולתקוף במהירות פי ארבעה ממהירותה הרגילה; רק לחש *ההאצה* הראשון יפעל.

לעומת זאת, לחשים שונים או השפעותיהם של לחשים ושל חפצי קסם ישתלבו, בדרך כלל, בהצלחה. לדוגמה: הלחש *ברכה* מעניק לדמות בונוס של +1 לגלגול הפגיעה שלה; כך עושה גם חרב קסומה +1. אם דמות בעלת *חרב +1* מבורכת על ידי כוהן, שני הבונוסים משתלבים זה עם זה, והדמות מקבלת בונוס +2 לגלגול ההתקפה שלה (בנוסף לבונוס הכוח הרגיל).

לחשי כוהנים

לחשי כוהנים הם ראוותניים פחות מלחשי הקוסמים. קסם כוהני כרוך בראש ובראשונה בריפוי, ידיעת אמת, הגנה מפגיעה וכדומה. לעיתים רחוקות בלבד כוהן משתמש בלחש כה כוחני ודרמטי כמו *ברק* של הקוסם. אך, מצד שני, כוהנים נלחמים הרבה יותר טוב מקוסמים, ולכן אינם זקוקים ללחשים מסוג זה.

למידת לחשים

כדי ללמוד לחשים, הכוהן עושה מדיטציה ומתפלל לכוח אותו הוא משרת. ידיעת הלחש ופרטיו מופיעים במוחו של הכוהן. לאחר מכן, הכוהן יכול להטיל את הלחש מתי שהוא רוצה. הא יזכור כל לחש עד שיטיל אותו, גם אם יעברו ימים או שבועות עד לשימוש.

כשחקן, כל שעליך לעשות הוא לבחור את הלחשים שיהיו לדמות שלך. ניתן לעשות זאת רק לאחר מנוחה הגונה (שנת לילה) שלאחריה אין הכוהן צריך להתאמץ לפחות למשך שעה.

כוהן יכול לעשות מדיטציה גם ברעש מסוים: קולות מחנה המכין את עצמו לזריחת השמש, המיית פונדק ואפילו בזמן שאנשים מנסים לדבר עימו. הוא אינו מנותק לחלוטין מעצמו ויכול להרים יד או להגיד מספר מלים כדי למנוע הפרעות נוספות. כוהן אינו יכול לעשות מדיטציה בזמן קרב.

אם הכוהן למד ביום הקודם לחשים שאינו מעוניין בהם עוד, ביכולתו לשכוח אותם וללמוד לחשים חדשים בתהליך מדיטציה.

כמויות וסוגי לחשים

בכל זמן נתון, כוהן יכול לדעת את מספר הלחשים המתאימים לדרגת הניסיון שלו, כמוסבר בטבלת ניסיון הכוהן בפרק 2.

הכוהן יכול לדעת כל לחש מרשימת לחשי הכוהנים, בתנאי שדרגתו גבוהה מספיק כדי לדעת לחש זה ולהטילו, ובתנאי שה"מ לא אסר להטיל הלחש זה במערכתו. הכוהן אינו יכול ללמוד לחשים מרשימות לחשי הקוסמים או הדרואידים.

לחשים הפיכים

כוהן יכול להפוך לחש פשוט על ידי אמירתו במהופך. השחקן צריך רק להודיע: "הכוהן שלי מטיל את הלחש במהופך".

רשימת לחשי כוהנים

עוצמה 1
1 אור*
2 גילוי קסם
3 גילוי רוע
4 הגנה מרוע
5 חסינות לקור
6 טיהור מים ומזון
7 סילוק פחד*
8 ריפוי פצעים קלים*

עוצמה 2
1 ברכה*
2 הקסמת נחש
3 חסינות לאש
4 ידיעת נטייה*
5 מציאת מלכודות
6 עצירת איש* (מאחז איש)
7 שיחת חיות
8 שקט ברדיוס 5 מ'

עוצמה 3
1 אור תמידי*
2 איתור עצם
3 גדילת חיות
4 דיבוב מתים
5 הכאה
6 הסרת קללה*
7 ריפוי מחלה*
8 ריפוי עיוורון

עוצמה 4
1 ביטול קסם
2 דיבור עם צמחים
3 הגנה מרוע בטווח 3 מ'
4 הנפשת מתים
5 הפיכת מקלות לנחשים
6 עצירת מים
7 ניטרול רעל*
8 ריפוי פצעים קשים*

עוצמה 5
1 ביטול רוע
2 החייאת מתים*
3 יצירת מזון
4 מגיפת חרקים
5 משימה*
6 ראיית אמת
7 ריפוי פצעים חמורים*
8 שאילתה

עוצמה 6
1 דיבור עם מפלצות*
2 הנפשת חפץ
3 יצירת חיה רגילה
4 מחסום *
5 מילת החזרה
6 מציאת השביל
7 משרת אוורירי
8 ריפוי כל

עוצמה 7
1 החייאת מתים מושלמת*
2 הישרדות
3 מילת קדושה
4 מסע
5 משאלה
6 קוסמות
7 רעידת אדמה
8 שיחזור *

רשימת לחשי דרואידים

עוצמה 1
1 איתור
2 אש פיות
3 גילוי סכנה
4 חיזוי מזג האוויר

עוצמה 2
1 הסוואה
2 חימום מתכת
3 יצירת אש
4 כיפוף עץ

עוצמה 3
1 הגנה מרעל
2 זימון לברק
3 עצירת חיה
4 נשימת מים

עוצמה 4
1 דלת צמחיה
2 הגנה מברק
3 זימון חיות
4 שליטה בטמפרטורה ברדיוס 3 מ'

עוצמה 5
1 המסה
2 מעבר צמח
3 קליפה נגד צמחים
4 שליטה ברוחות

עוצמה 6
1 גירוש עץ
2 זימון מזג אוויר
3 מסע דרך צמח
4 קליפה נגד חיות

עוצמה 7
1 זימון יסודון
2 מוות זוחל
3 מתכת לעץ
4 שליטה במזג האוויר

* לחש הפיך

רשימת לחשי קוסמים

עוצמה 1
1. אור*
2. גילוי קסם
3. דיסקית מעופפת
4. הגנה מרוע
5. הקסמת איש
6. הרדמה
7. מגן
8. ניתוח חפץ
9. עצירת פתח
10. פיתומות
11. קליע קסם
12. קריאת קסם
13. קריאת שפות

עוצמה 2
1. אור תמידי*
2. איתור עצם
3. בבואת ראי
4. גילוי נעלם מעין
5. גילוי רוע
6. היעלמות מעין
7. הסתבכות
8. חזיון תעתועים
9. מנעול מכשפים
10. פריצה
11. קורים
12. ריחוף
13. תע"ח*

עוצמה 3
1. ביטול קסם
2. ברק
3. האצה
4. הגנה מקליעים רגילים
5. הגנה מרשע ברדיוס 3 מ'
6. היעלמות מעין ברדיוס 3 מ'
7. זיוונות
8. יצירת אוויר
9. כדור אש
10. מעוף
11. נשימת מים
12. עצירת איש* (מאחז איש)
13. ראייה על־חושית

עוצמה 4
1. בלבול
2. גדילת צמחים*
3. דלת מימדית
4. הסרת קללה*
5. הקסמת מפלצת
6. יצירת בד
7. סופת קרח/ קיר קרח
8. עין המכשף
9. קיר אש
10. שטח דמיוני
11. שינוי אחר
12. שינוי המוני
13. שינוי עצמי

עוצמה 5
1. בקבוק קסם
2. המסה*
3. הנפשת מתים
4. זימון יסודון
5. טלקינזיס
6. יצירת עץ
7. מעבר קיר
8. ענן מוות
9. עצירת מפלצת*
10. קיר אבן
11. רפיסות מוח
12. שיעתוק
13. תקשור עם מישור חיצוני

עוצמה 6
1. אבן לבשר*
2. גלגול נשמות
3. דמות מוקרנת
4. הזזת קרקע
5. הנמכת מים
6. התפוררות
7. יצירת אבן
8. לחש מוות
9. מהלך בלתי־נראה
10. פיקוד*
11. קיר ברזל
12. קליפה נגד קסם
13. שליטה במזג האוויר

עוצמה 7
1. דלת קסם*
2. היעלמות המונית*
3. היפוך כוח המשיכה
4. הקסמת צמח
5. זימון חפץ
6. חרב
7. יצירת ברזל
8. יצירת מפלצת רגילה
9. כדור אש מושהה
10. מילת עוצמה מהממת
11. פסל
12. קניית ידע
13. שיעתוק כל עצם

עוצמה 8
1. הקסמה המונית*
2. יצירת מפלצות קסומות
3. יצירת פלדה
4. כפיל
5. מחסום מוח*
6. מילת עוצמה מעוורת
7. מסע
8. סמל
9. ענן מתפוצץ
10. קביעות
11. ריקוד
12. שדה כוח
13. שינוי כל עצם

עוצמה 9
1. הדק
2. הישרדות
3. זרם מטאורים
4. חסינות
5. יצירת כל מפלצת
6. מבוך
7. מילת עוצמה הורגת
8. משאלה
9. עצירת זמן
10. קיר פריזמטי
11. ריפוי
12. שינוי צורה
13. שער*

עם זאת, כוהני סדר אינם אוהבים להטיל לחשים הפוכים, ויטילו אותם כך במצבים קיצוניים של חיים־או־מוות. כוהני תוהו יטילו לחשים הפוכים לעיתים קרובות, ויטילו לחשים רגילים רק כדי לעזור לעצמם או לחבריהם. כוהנים נייטראלים יכולים לבחור להטיל לחשים רגילים או הפוכים, כרצונם.

רשימת לחשי כוהנים

להלן רשימת לחשי הכוהנים ותיאורם. הלחשים מחולקים על־פי עוצמות הלחש ומסודרים בסדר אלפביתי. את כל הלחשים המסומנים בכוכבית (*) ניתן להטיל במהופך.

לחשי כוהנים מעוצמה ראשונה

אור

טווח: 40 מטר
משך: 12 תורים
השפעה: נפח של 10 מטר קוטר

לחש זה יוצר כדור אור גדול, כאילו הוטל על ידי לפיד או מנורה זוהרים. אם הלחש מוטל על עצם (כמו כלי־נשקו של כוהן), האור ינוע עם החפץ.

אם הלחש מוטל על עיניו של יצור, על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הוא נכשל בגלגול ההצלה שלו, הוא מתעוור כתוצאה מן האור עד תום השפעת הלחש, או עד שהשפעת הלחש מבוטלת.

היפוכו של לחש זה, לחש *חושך*, יוצר מעגל חושך בקוטר 10 מטר, אשר חוסם כל ראייה מלבד זיוונות. לחש *חושך* יכול לבטל לחש *אור* אם הוא מוטל עליו, אך לחש *אור* נוסף יבטל את לחש *החושך*. אם לחש *החושך* מוטל על עיני יצור, הוא גורם עיוורון למשך זמן הלחש או עד שמבטלים אותו. אם המטרה מבצעת גלגול הצלה מוצלח כנגד לחשים, הלחש מחמיץ.

גילוי קסם

טווח: 0
משך: 2 תורים
השפעה: כל דבר בטווח 20 מטר.

כאשר לחש זה מוטל, הכוהן יראה הילת זוהר מסביב לחפצים, ליצורים ולמקומות קסומים בטווח השפעת הלחש. הזוהר אינו נמשך זמן רב; כוהנים משתמשים בדרך כלל בלחש זה רק אם ברצונם לדעת, אם חפץ הנמצא כבר בטווח הראייה הוא קסום או לא. למשל, דלת עשויה להיות נעולה באופן קסום, איש זר עשוי להיות למעשה מפלצת מכושפת ואוצר שנמצא עשוי להיות אוצר קסום.

גילוי רוע

טווח: 40 מטר
משך: 6 תורים
השפעה: כל דבר הנמצא בטווח של 40 מטר

כאשר לחש זה מוטל, הכוהן יראה הילה זוהרת מסביב לחפצים המכושפים לרוע בטווח של 40 מטר. הלחש גם יגרום ליצורים אשר רוצים לפגוע בכוהן לזהור כאשר הם נמצאים בטווח הלחש, אך לא ניתן לשמוע את מחשבותיהם של יצורים אלה. יש לזכור, כי נטייה לתוהו אינה אומרת אוטומטית כי האדם מרושע, אף כי למפלצות תוהו רבות יש כוונות מרושעות. רעל ומלכודות אינם רעים או טובים, אלא פשוט מסוכנים; לכן, לחש זה אינו מגלה אותם.

הגנה מרוע

טווח: 0
משך: 12 תורים
השפעה: על הכוהן בלבד

לחש זה יוצר מחסום קסום ובלתי־נראה סביב גופו של הכוהן (במרחק קטן מ־2.5 ס"מ מגופו). בזמן שהלחש תקף, דמויות ומפלצות המתקיפות את הכוהן מקבלות עונש של 1– לגלגולי ההתקפה שלהם, והכוהן מקבל בונוס של 1+ לכל גלגולי ההצלה שלו.

בנוסף לכך, יצורים מכושפים אינם יכולים אפילו לגעת בכוהן! (יצור מכושף הוא יצור שכלי נשק רגילים אינם משפיעים עליו ורק כלי נשק קסומים יכולים לפגוע בו. יצור שיכול להיפגע רק מכלי־נשק מוכספים, כמו זאב אדם למשל, אינו יצור מכושף. כל יצור שמזומן או נשלט בצורה קסומה, יצור מוקסם למשל, נחשב גם הוא ליצור מכושף). המחסום, אם כן, מגן על הכוהן בצורה מושלמת מפני כל התקפות המגע או פנים אל פנים של יצורים אלה, אך הוא אינו מגן מפני התקפות ירי קליעים. יצורים מכושפים המשתמשים בכלי־קליעים למיניהם סובלים בכל זאת מעונש 1– לגלגול ההתקפה, אך ביכולתם לפגוע בכוהן.

לחש זה אינו משפיעה על לחש הקוסמים *קליע קסם*.

אם הכוהן תוקף יצור מכושף בזמן תקפות הלחש, השפעת הלחש משתנה מעט. יצורים מכושפים יוכלו לגעת בכוהן, אך עדיין יסבלו מהעונש לגלגול ההתקפה. העונשים וההתאמות לגלגולי ההצלה עדיין חלים עד תום משך הלחש.

חסינות לקור
טווח: 0
משך: 6 תורים
השפעה: כל היצורים בטווח של 10 מטר.

כאשר לחש זה מוטל, כל היצורים הנמצאים בטווח של 10 מטר מן הכוהן יכולים לעמוד בטמפרטורות מקפיאות, מבלי שייגרם להם נזק. בנוסף, כל מושפעי הלחש זוכים בבונוס 2+ לגלגולי ההצלה שלהם נגד התקפות המבוססות על קור; יתרה מזאת, כל נזק קור מופחת בנקודת פגיעה אחת לכל קובית נזק (עד למינימום של נקודת נזק אחת לקוביה). השפעת הלחש נעה עם הכוהן.

טיהור מזון ומים
טווח: 3 מטר
משך: תמידי
השפעה: ראה להלן

לחש זה יהפוך מים ומזון מקולקלים או מורעלים לבטוחים לאכילה או לשתייה. הוא יטהר מנה אחת של מזון משומר (מנת ברזל או מנה רגילה אחת), או שישה נאדות מים או אוכל רגיל המספיק להאכלת תריסר אנשים. אם הלחש מוטל על בוץ, הוא יגרום לחול לשקוע בהשאירו בריכה של מים זכים וטהורים. לחש זה לא ישפיע על שום יצור חי.

סילוק פחד*
טווח: נגיעה
משך: 2 תורים
השפעה: כל יצור חי אחד

כאשר הכוהן מטיל לחש זה ולאחר מכן נוגע ביצור חי כלשהו, הלחש ירגיע את היצור ויסיר כל פחד מליבו. אם היצור הושפע קודם לכן על ידי לחש פחד כלשהו או על ידי השפעה דומה שאינה מאפשרת, בדרך כלל, גלגול הצלה, הלחש יהיה יעיל בכל זאת. אם הכוהן מטיל את הלחש על מישהו הנגוע בהשפעת פחד קסומה, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, בתוספת בונוס בשווי דרגת הכוהן (עד למקסימום 6+). אם גלגול ההצלה מוצלח, פחדו של הקורבן נמוג. ללא קשר לדרגתו של הכוהן או לכל בונוס שהוא, גלגול של 1 משמעו תמיד כישלון.

הצורה ההפוכה של לחש זה, *גרימת פחד*, תגרום לכל יצור חי לנוס בבהלה למשך שני תורים. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן ההשפעה. טווח הלחש ההפוך הוא 40 מטר.

ריפוי פצעים קלים*
טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: כל יצור חי אחד

לחש זה יכול לרפא נזק או להסיר שיתוק. אם משתמשים בו למטרות ריפוי, הוא יכול לרפא 2 עד 7 (1ק6+1) נקודות פגיעה. הוא אינו יכול לרפא נזק אם משתמשים בו לרפא שיתוק. הכוהן יכול להטיל לחש זה על עצמו, אם הוא רוצה בכך.

לחש זה אינו יכול להגדיל את סך כל נקודות הפגיעה של יצור כלשהו מעבר לכמות המקורית שהיתה לו.

כאשר מטילים את הלחש במהופך, הוא הופך ללחש *גרימת פצעים קלים* וגורם 2 עד 7 (1ק6+1) נקודות נזק לכל יצור או דמות בהם נגע הכוהן (אין גלגול הצלה). על הכוהן לבצע גלגול התקפה רגיל כדי לגרום את הנזק.

לחשי כוהנים מעוצמה שנייה

ברכה*
טווח: 20 מטר
משך: 6 תורים
השפעה: כל דבר בטווח של 7 מטר מרובע

לחש זה משפר את המוראל של יצורים חברותיים ב־1+ ונותן למקבלי *הברכה* בונוס של 1+ לכל גלגולי ההתקפה והנזק. הלחש ישפיע רק על יצורים הנמצאים בטווח של 7X7 מטר ורק על יצורים שעדיין לא מעורבים בקרב מגע.

היפוכו של לחש זה, *המארה*, גוזר עונש 1– על גלגולי ההתקפה, גלגולי ההצלה ומוראל היריב. כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן ההשפעות.

הקסמת נחש
טווח: 20 מטר
משך: 2 עד 5 סיבובים או 2 עד 5 תורים
השפעה: מקסים קובית פגיעה אחת של נחשים על כל דרגה של מטיל הלחש

באמצעות לחש זה יכול הכוהן להקסים קובית פגיעה אחת של נחשים על כל דרגת ניסיון שיש לו, ללא גלגולי הצלה. כוהן בדרגה חמישית יכול להקסים נחש בעל 5 קב"פ, חמישה נחשים בעלי 1 קב"פ או כל צירוף אחר המסתכם ב־5 קב"פ או פחות. הנחשים המוקסמים יתרוממו ויתנודדו מצד לצד, אך לא יתקפו אם לא יותקפו בעצמם.

אם הכוהן משתמש בלחש על נחשים התוקפים אותו, משך הלחש הוא 1ק4+1 (2 עד 5) סיבובים במקום 1ק4+1 (2 עד 5) תורים. כשהקסם נמוג, הנחשים חוזרים להתנהג כרגיל (אך עם תגובות רגילות; הם לא יהיו עויינים באופן אוטומטי).

חסינות לאש
טווח: 10 מטר
משך: 2 תורים
השפעה: יצור חי אחד

למשך תקפות הלחש, אש רגילה וחום לא יפגעו בדמות עליה הוטל הלחש. מקבל הלחש זוכה גם בבונוס 2+ לכל גלגולי ההצלה שלו נגד אש קסומה (*כדור אש*, נשיפת דרקון וכדומה). בנוסף, נזק מאש כזו מופחת בנקודה אחת לכל קובית נזק (אך כל קובית נזק תגרום לפחות נקודת פגיעה אחת, ללא קשר להתאמות). נזק מנשיפת דרקון אדום מוקטן בנקודה אחת לכל קובית פגיעה של הדרקון (שוב, המינימום הוא נקודת נזק אחת לכל קובית פגיעה).

ידיעת נטייה*
טווח: 0
משך: סיבוב 1
השפעה: יצור אחד בטווח של 3 מטר

מטיל הלחש מסוגל לגלות את נטייתו של כל יצור בטווח 3 מטר (סדר, נייטראלי או תוהו). ניתן להשתמש בלחש זה גם כדי לגלות נטייה של חפץ או של אזור מכושף (אם קיימים).

היפוכו של כישוף זה, *בלבל נטייה*, נמשך תור אחד לכל דרגה של המטיל וניתן להטילו על כל יצור אחד באמצעות נגיעה. לקורבן אין גלגול הצלה. כל עוד הלחש תקף, כוהן המנסה לזהות את נטייתו של היצור המושפע מן הלחש באמצעות לחש *ידיעת נטייה* רגיל, יקבל תשובה כוזבת. תשובה כוזבת תתקבל גם בכל ניסיון נוסף.

מציאת מלכודות
טווח: 0 (כוהן בלבד)
משך: 2 תורים
השפעה: מלכודות בטווח של 10 מטר יחלו לזהור

לחש זה גורם לכל המלכודות, מכאניות וקסומות כאחד, בטווח של 10 מטר מן הכוהן לזהור באור כחול עמום. הלחש אינו מגלה את סוג המלכודת ואינו מציע כל דרך לפרקה. שים לב, כי מארב אינו מלכודת וכך גם לגבי תופעות טבע מסוכנות, כמו חולות טובעניים.

עצירת איש*
טווח: 60 מטר
משך: 9 תורים
השפעה: משתק עד 4 יצורים

הלחש *עצירת איש* ישפיע על כל אדם, דמוי־אדם או יצור הקרוב לאדם (דובלין, דריאד, נול, הובוגובלין, קובולד, לטאיש, עוג, אורק, ניקסי, פיקסי או ספרייט, למשל). הלחש לא ישפיע על אל־מתים או על יצורים הגדולים מעוגים. על כל קורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להפוך משותק למשך 9 תורים. ניתן להטיל לחש זה על יחיד או על קבוצה. אם הלחש מוטל על יצור יחיד, היצור סובל מעונש 2 לגלגולי ההצלה שלו. אם הלחש מוטל על קבוצה, הוא ישפיע על עד 4 יצורים (על־פי בחירת הכוהן), אך ללא עונש לגלגולי ההצלה שלהם. ניתן להסיר את השיתוק רק באמצעות היפוך הלחש או באמצעות הלחש *ביטול קסם*.

הלחש ההפוך, *שיחרור איש*, משחרר משיתוק עד ארבע קורבנות של צורת הלחש הרגילה (בכלל זה קורבנות לחש *עצירת איש* שהוטל על ידי קוסם או על־ידי אלף). אין לו כל השפעה אחרת; הוא אינו משחרר, לדוגמה, מיכולות השיתוק של גועל.

שיחת חיות
טווח: 0 (כוהן בלבד)
משך: 6 תורים
השפעה: מאפשר דיבור בטווח של 10 מטר

כאשר לחש זה מוטל, על הכוהן להגות שם של סוג מסוים של חיה (כגון זאבים). למשך תקפות הלחש, הכוהן יוכל לדבר עם כל החיות מאותו סוג בטווח של 10 מטר. ההשפעה נעה יחד עם המטיל.

הכוהן יכול לדבר עם כל צורה רגילה או ענקית של החיה מן הסוג הנבחר, אך רק לסוג אחד בכל פעם. המטיל אינו יכול להשתמש בלחש זה כדי לדבר עם חיות תבוניות או עם יצורים אגדתיים.

היצורים עימם משוחחים באמצעות לחש זה נוטים להיות ידידותיים (בונוס של 2+ לגלגול התגובה), ואפשר לשכנען לעשות לכוהן טובה, אם גלגול התגובה גבוה מספיק. אך החיה צריכה להבין את הבקשה ולהיות מסוגלת לבצעה.

שקט ברדיוס של 5 מטר
טווח: 60 מטר
משך: 12 תורים
השפעה: ספירה של שקט ברדיוס של 5 מטרים

לחש זה מטיל שקט מוחלט על אזור ההשפעה. למשך זמן הלחש, לא ניתן להטיל לחשים או לשוחח בתוך האזור המושפע, אך דבר זה אינו מונע מן הנמצאים בשטח לשמוע רעשים מבחוץ. אם הלחש הוטל על יצור מסוים, על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או שהשפעות הלחש ינועו

עימו. אם גלגול ההצלה היה מוצלח, השקט נשאר במקום בו הוטל, ואילו הקורבן יכול להתרחק מן האזור.

לחשי כוהנים מעוצמה שלישית

אור תמידי*

טווח: 40 מטר
משך: תמידי
השפעה: ספירת אור בקוטר 20 מטר

לחש זה יוצר ספירת אור, חזק כאור היום, ברדיוס 10 מטרים. ספירה זו מתקיימת עד שמוטלים עליה לחש *ביטול קסם* או *חושך תמידי*. יצורים הסובלים מעונש לאור היום, יסבלו מאותן השפעות גם כתוצאה מהלחש (לדוגמה, גובלינים מקבלים עונש של 1– לגלגולי ההתקפה שלהם לאור השמש, ולכן יספגו את אותו עונש כאשר לחש זה מוטל).

אם הלחש מוטל על עיניו של יריב, על הקורבן לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים או להתעוור עד להסרת השפעת הלחש. ניתן להטיל לחש זה על אזור, חפץ או יצור או אדם מסוימים; ניתן גם להטילו ישירות לתוך עיניו של אדם או יצור מסוים ובכך לעוורו.

הלחש ההפוך ללחש זה, *חושך תמידי*, יוצר ספירת חושך במידות זהות. לפידים, מנורות, לחשי *אור* ואפילו זיוונות אינם מסוגלים לחדור דרכה, אך לחש *אור תמידי* יבטל את השפעתו של לחש זה. אם הלחש מוטל על עיני יצור כלשהו, היצור חייב לבצע גלגול הצלה או להתעוור (אותן השפעות כמו הלחש *אור תמידי*) עד להסרת הלחש.

איתור עצם

טווח: 0 (הכוהן בלבד)
משך: 6 תורים
השפעה: מגלה עצם אחד בטווח של 40 מטר

לחש זה מאפשר לכוהן לחוש בכיוונו של חפץ ידוע אחד. אין הוא מספק כל מידע על מרחק. הוא יכול לזהות חפץ רגיל גם על־פי תיאור חלקי בלבד (כמו "מדרגות המובילות כלפי מעלה"), אך הוא יגלה את הכיוון רק אל החפץ הקרוב ביותר העונה לתיאור זה. כדי למצוא חפץ מסוים, על הכוהן לדעת בדיוק כיצד נראה החפץ (גודל, צורה, צבע וכדומה). לחש זה לא יאתר יצור.

גדילת חיות

טווח: 40 מטר
משך: 12 תורים
השפעה: מכפיל את גודלה של חיה אחת

לחש זה מכפיל את גודלה של חיה אחת רגילה או ענקית. עם הכפלת גודלה של החיה מוכפלים גם כוחה והנזק אותו היא גורמת וכן כמות המשא אותו היא יכולה לשאת. לחש זה אינו משפיע על התנהגות החיה, על דירוג השריון שלה או על נקודות הפגיעה שלה ואינו משפיע על חיות תבוניות ועל יצורים אגדתיים.

דיבור עם מתים

טווח: 3 מטר
משך: סיבוב אחד לכל דרגה של הכוהן
השפעה: הכוהן יכול לשאול שלוש שאלות

באמצעות לחש זה, הכוהן יכול לשאול את רוחה של גופה הנמצאת בטווח הלחש שלוש שאלות.

כוהן בדרגה 6 או 7 יכול לתקשר עם רוחות של מתים שנפטרו לא מכבר (מתים עד 4 ימים). לכוהנים בדרגות 8 עד 14 יש קצת יותר כוח (מתים עד 4 חודשים), לכוהנים מדרגות 15 עד 20 יש אפילו יותר כוח (יכולת לדבר עם רוחות מתים עד 4 שנים) ואילו עבור כוהנים מדרגה 21 ומעלה אין כלל מגבלות על זמן המוות של הרוחות עימן מדברים.

הרוח תשיב בשפה הידועה לכוהן, אך תוכל לתת פרטים הנוגעים אך ורק לאירועים שקרו עד זמן מותה. אם נטייתה של הרוח היא כנטיית הכוהן, הרוח תענה תשובות קצרות ובהירות, אך אם הנטייה שונה, הרוח עלולה לענות בחידות.

הכאה

טווח: 10 מטר
משך: תור אחד
השפעה: בונוס של 1ק6 לכלי נשק אחד

לחש זה מאפשר לכל כלי־נשק אחד לגרום 1ק6 נקודות נזק נוספות בכל התקפה (כמו *מטה הכאה* קסום). כלי הנשק יגרום את הנזק הנוסף עם כל פגיעה מוצלחת או עד שהשפעת הלחש נמוגה. לחש זה אינו חל על גלגולי ההתקפה, אלא רק על גלגולי הנזק.

אם הכוהן מטיל לחש זה על כלי־נשק רגיל, הכלי יוכל לפגוע ביצורים המושפעים אך ורק מכלי־נשק קסומים; כלי הנשק יגרום 1ק6 נקודות נזק לכל מכה (ללא חשיבות לכמות הנזק הרגילה של כלי־הנשק).

הסרת קללה

טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: מסיר כל קללה אחת

לחש זה מסיר קללה אחת, בין אם הוטלה על דמות, על חפץ או על אזור. ישנן קללות, כמו קללות על חפצים קסומים, שניתן להסירן רק לזמן קצר, על־פי החלטת שה"מ; קללות כאלה יצריכו לחש *ביטול רוע* (או אפשר לחש *הסרת קללה* המוטל על ידי כוהן או קוסם מדרגה גבוהה יותר, שוב על־פי החלטת שה"מ) לשם הסרתן התמידית.

היפוכו של לחש זה, *קללה*, גורם ביש מזל או עונש לקורבן. קללות מוגבלות אך ורק על ידי דמיונו של המטיל, אך אם הקללה חזקה מדי, היא עלולה לחזור אל המטיל עצמו! (על־פי החלטת שה"מ). גבולות בטוחים לקללות כוללים: עונש של 4– לגלגולי ההתקפה; עונש של 2 לגלגולי ההצלה; הפחתת הדרישות הראשיות למחצית מן הרגיל; עונש של 4– לגלגולי התגובה של אחרים כלפיו. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה מוצלח נגד לחשים כדי להימנע מן הקללה.

ריפוי מחלה*

טווח: 10 מטר
משך: תמידי
השפעה: יצור חי אחד הנמצא בטווח

לחש זה ירפא כל יצור חי ממחלה אחת, כגון מחלות הנגרמות על־ידי מומיות או על־ידי ריר ירוק. אם לחש זה מוטל על ידי כוהן מדרגה 11 ומעלה, הוא ירפא גם ליקנטרופיה.

היפוכו של לחש זה, *גרימת מחלה*, יגרום לקורבן לחלות במחלה איומה, אלה אם יבצע גלגול הצלה מוצלח נגד לחשים. קורבן מחלה סובל מעונש 2– לכל גלגולי ההתקפה. בנוסף, לא ניתן לרפא את פצעיו של החולה בצורה קסומה, וריפוי טבעי אורך פי שניים מן הזמן הרגיל. המחלה הופכת קטלנית לאחר 2ק12 (2 עד 24) ימים, אלא עם רופאה קודם לכן על ידי לחש *ריפוי מחלה*.

ריפוי עיוורון

טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: יצור חי אחד

לחש זה ירפא כמעט כל סוג של עיוורון, כולל עיוורון הנגרם על ידי לחשי *אור* ו*חושך* (רגילים או תמידיים). עם זאת, הוא לא ירפא עיוורון הנגרם כתוצאה *מקללה*.

לחשי כוהנים מעוצמה רביעית

ביטול קסם

טווח: 40 מטר
משך: תמידי
השפעה: משמיד לחשים בקוביה של 7 מטר

לחש זה משמיד השפעות לחשים אחרים בנפח קוביה בת 7X7X7 מ'. כל לחש המוטל על־ידי מטיל לחשים (קוסם, כוהן, אלף או דרואיד) מדרגה נמוכה או זהה לדרגת מטיל הלחש, מושמד באופן אוטומטי ומיידי. ייתכן שהשפעות לחשים שנוצרו על ידי מטיל לחשים בדרגה גבוהה יותר לא יתבטלו. הסיכוי לכישלון הוא 5% לכל דרגת הבדל בין מטילי הלחשים. לדוגמה, לכוהן בדרגה 7, המנסה לבטל לחש *קורים* שהוטל על ידי קוסם בדרגה 9, יהיו 10% סיכוי לכישלון.

הלחש לא ישפיע על חפצי קסם (כגון מגילות, חרב קסומה וכדומה). עם זאת, הוא יכול להפיג את השפעותיו של חפץ קסום הנמצא בשימוש (לדוגמה, מטיל הלחשים יכול להטיל את הלחש *ביטול קסם* על קורבן של *טבעת שליטה בבני־אדם* וכך להוציאו משליטת הטבעת או להשתמש בלחש על חרב בוערת כדי לכבות את הלהבות).

דיבור עם צמחים

טווח: 0
משך: 3 תורים
השפעה: כל הצמחים בטווח של 10 מטר

לחש זה מאפשר לכוהן לדבר עם צמחים, כאילו היו יצורים תבוניים. הכוהן יכול לבקש טובה פשוטה והצמח ימלא אותה, אם היא בגדר יכולת ההבנה והביצוע שלו. הלחש יאפשר למטיל ולחבורתו לעבור דרך צמחיה מגודלת, שלא ניתן לעבור דרכה אחרת. הוא גם יאפשר למטיל הלחשים לדבר עם מפלצות דמויות־צמחים (כגון עצנועים).

הגנה מרוע ברדיוס 3 מטר

טווח: 0
משך: 12 תורים
השפעה: מחסום ברדיוס 3 מטר

לחש זה יוצר מחסום קסום בלתי־נראה מסביב למטיל, הנמתח לרדיוס של 3 מטר לכל כיוון. הלחש משמש כהגנה מפני מתקפת מפלצות בעלות נטייה השונה מזו של מטיל הלחש. כל היצורים הנמצאים בטווח המחסום מקבלים בונוס של 1+ לגלגולי ההצלה שלהם, בעוד מי שתוקף אותם מבחוץ מקבל עונש של 1– לגלגולי ההתקפה כל עוד הלחש תקף.

בנוסף, יצורים מכושפים אינם יכולים לתקוף את השוהים בתוך המחסום בקרב מגע או פנים אל פנים. (יצור מכושף הוא יצור המזומן או נשלט בצורה קסומה, כמו יצור מוקסם, או יצור שאינו

נפגע מכלי־נשק רגילים. יצור הנפגע אך ורק מכלי נשק כסופים, זאב־אדם למשל, אינו נחשב יצור מכושף).

אם יצור השוהה בתוך המחסום תוקף יצור מכושף כלשהו, המחסום לא ימנע עוד מן היצור המכושף להתקיפו בקרב פנים אל פנים, אך הבונוס לגלגולי ההצלה והעונש לגלגולי ההתקפה עדיין חלים.

תוקפים, בכלל זה יצורים מכושפים, יכולים לתקוף יצורים הנמצאים בתוך המחסום באמצעות קליעים או התקפות קסומות. הם עדיין סובלים מן העונש 1– לגלגולי ההתקפה, אך זהו העונש היחיד ממנו הם סובלים.

הנפשת מתים

טווח: 20 מטר
משך: תמידי
השפעה: יוצר זומבים או שלדים

לחש זה מאפשר למטיל להנפיש זומבים ושלדים מכושפים מגופות או משלדים הנמצאים בטווח הלחש. השלדים והזומבים יצייתו לכוהן שיצר אותם עד שיושמדו על ידי כוהן אחר או על ידי הלחש *ביטול קסם*.

הכוהן יכול להנפיש קובית פגיעה אחת של אל־מתים על כל דרגת ניסיון שיש לו. לשלד יש אותו סכום קוביות פגיעה כמו ליצור המקורי ולזומבי יש קובית פגיעה אחת יותר מאשר ליצור המקורי. שים לב, כי דרגות ניסיון אינן נחשבות למטרה זו כקוביות פגיעה; ולכן, למטרות לחש זה, כל בני־האדם ודמויי־האדם נחשבים ליצורים בעלי קובית פגיעה אחת, כך ששרידיו של גנב בדרגה התשיעית יונפשו לזומבי בעל 2 קב״פ.

ליצורים מונפשים אין כלל לחשים, אך הם חסינים בפני רעל ובפני לחשי *הקסמה והרדמה*. כוהני סדר ישתמשו בלחש זה אך ורק למטרות שוחרות טוב. הנפשת מתים היא לרוב פעולת תוהו.

הפיכת מקלות לנחשים

טווח: 40 מטר
משך: 6 תורים
השפעה: עד 16 מקלות

לחש זה הופך 2ק8 מקלות לנחשים (כמפורט בהמשך). הנחשים עשויים להיות ארסיים (סיכוי של 50% לכל נחש; שה״מ מגלגל 1ק6 לכל נחש; בגלגול של 1 עד 3 הנחש הוא ארסי). הנחשים מצייתים לכוהן, אך יהפכו חזרה למקלות אם יהרגו או כאשר השפעת הלחש פגה.

נחשים: ממ 2ק8 (2ק8); דרג״ש 6, קב״פ 1; #הת 1 נשיכה; נזק 1ק4; תנ 30מ׳(10מ׳); ניצל כמו: ל1 ; מר 12; סא אין; נט ניטראלי; הת מיוחדות רעל (סיכוי של 50% שכל נחש יהיה רעיל); נק״נ 10 (בלתי רעיל) 13 (רעיל).

יצירת מים

טווח: 3 מטר
משך: 6 תורים
השפעה: יוצר מעיין קסום אחד

באמצעות לחש זה, הכוהן מזמן מעיין קסום הנובע מן הקרקע או מכותל. המעיין נובע למשך שעה אחת, ויוצר מים המספיקים לתריסר אנשים ולחיות המשא שלהם. על כל דרגת ניסיון גבוהה מ־8 הכוהן יוכל ליצור מים לעוד 12 אנשים על בהמותיהם; כך, כוהן בדרגה 10 יוכל ליצור מים ל־36 אנשים וחיותיהם.

הכוהן אינו חייב ליצור את כמות המים המרבית אם אינו רוצה בכך. ייתכן שירצה ליצור מעיין שיזרום למשך חצי שעה או מספר דקות בלבד; עליו לומר לשה״מ מהי כמות המים שברצונו ליצור – עד הכמות המרבית ללחש.

ניטרול רעל

טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: יצור, מיכל או חפץ

לחש זה יהפוך רעל לבלתי מזיק, אם ביצור, בתוך מיכל (כגון בקבוק) או על חפץ (כגון תיבה). הלחש יחיה אפילו יצור שהורעל ומת, אם יוטל לא יותר מ־10 סיבובים לאחר ההרעלה.

הלחש ישפיע על כל הרעלים הנמצאים בזמן הטלתו, אך לא ירפא כל נזק (ולכן גם לא יחייה קורבן הרעלה שמת מפצעיו).

היפוכו של לחש זה, *יצירת רעל*, ניתן להטלה באמצעות נגיעה על יצור או על מיכל. הכוהן אינו יכול להטילו על כל חפץ אחר. הקורבן צריך לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות מיד כתוצאה ממנו. אם הלחש מוטל על מיכל, הלחש מרעיל את תוכנו. גלגולי הצלה אינם חלים, אפילו אם מדובר במיכל קסום או בתכולה קסומה (כגון שיקוי). (מובן שכאשר מישהו שותה את תכולתו של מיכל מורעל, הוא מקבל גלגול הצלה). השימוש בלחש *יצירת רעל* או בהרעלה בכלל הם, בדרך כלל, מעשי תוהו.

ריפוי פצעים קשים*

טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: כל יצור חי אחד

לחש זה דומה ללחש *ריפוי פצעים קלים*, אך הוא מרפא 2ק6+2 (4 עד 14) נקודות נזק.

היפוכו של לחש זה, *גרימת פצעים קשים*, גורם 2ק6+2 נקודות נזק ליצור או לדמות שננגעו (אין גלגול הצלה). על המטיל לבצע גלגול התקפה רגיל כדי להטיל את הלחש בהצלחה.

לחשי כוהנים מעוצמה חמישית

ביטול רוע

טווח: 10 מטר
משך: תור אחד
השפעה: מפלצות מכושפות או אל־מתים או קללה או הקסמה אחת

לחש זה יכול להשפיע על כל היצורים האל־מתים והמכושפים (מונפשים, מזומנים ונשלטים) הנמצאים בטווח הלחש. הלחש ישמיד את המפלצת, אלא אם בוצע גלגול הצלה מוצלח נגד לחשים. אם הלחש מוטל רק על יצור אחד, ליצור יש עונש של 2– לגלגול ההצלה. כל יצור ממישור אחר מגורש (מאולץ לחזור למישורו הביתי) אם הוא נכשל בגלגול ההצלה. גם אם הקורבנות מצליחים בגלגולי ההצלה שלהם, עליהם לברוח מן האזור ויישארו מרוחקים ממנו כל עוד מטיל הלחשים מתרכז; מטיל הלחש אינו יכול לנוע בשעה שהוא מתרכז.

לחש זה גם יסיר *קללה* מכל עצם אחד מקולל וניתן להשתמש בו גם להסרת השפעתה של כל *הקסמה* קסומה.

החייאת מתים*

טווח: 40 מטר
משך: תמידי
השפעה: גופה של אדם או דמויי־אדם אחד

באמצעות לחש זה, הכוהן מסוגל להשיב לחיים כל אדם, גמד, אלף או זוטון. על הגופה להיות נוכחת, ואם חסרים בה חלקים, הדמות תהיה מוגבלת בהתאם.

כוהן בדרגה שמינית יכול להחיות גופה שמתה עד ארבעה ימים קודם לכן. לכל דרגת ניסיון נוספת שיש למטיל מעל 8, הוסף ארבע ימים לזמן זה. כך, כוהן בדרגה 10 יוכל להחיות גופה שמתה לפני 12 יום.

מקבל הלחש חוזר לחיים עם נקודת פגיעה אחת ואינו יכול להילחם, להטיל לחשים, להשתמש ביכולות, לשאת משאות כבדים או לנוע במהירות הגדולה ממחצית מהירותו הרגילה. עונשים אלה יעלמו לאחר שבועיים של מנוחה מלאה, אך לא ניתן לזרז את התהליך באמצעות קסם.

הכוהן יכול גם להטיל לחש זה על כל יצור אל־מת אחד הנמצא בטווח הלחש. האל־מת יושמד, אלא עם בוצע גלגול הצלה מוצלח נגד לחשים, עם עונש של 2–. עם זאת, ערפד הנכשל בגלגול ההצלה שלו לא יושמד, אלא רק יחזור לארון הקבורה שלו בצורת גז מהר ככל האפשר. אם לחש זה מוטל על יצור אל־מת בעל מספר קוביות פגיעה רב מאשר לערפד, הלחש גורם 3ק10 (3 עד 30) נקודות נזק. היצור יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מן הנזק.

היפוכו של לחש זה, *אצבע מוות*, יוצר קרן מוות, אשר הורגת כל יצור חי בטווח 20 מטר. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעת הלחש. כוהן סדר ישתמש בלחש זה אך ורק במצבים של חיים־או־מוות. *אצבע מוות* תרפא 3ק10 (3 עד 30) נקודות נזק לכל אל־מת בעל 10 קב״פ או יותר (פנטום, דיבוק, צל־ליל, או מיוחד).

יצירת מזון

טווח: 3 מטר
משך: תמידי
השפעה: יוצר אוכל עבור 12 אנשים או יותר

לחש זה יוצר אוכל רגיל המספיק להאכלת 12 אנשים וחיות המשא שלהם למשך יום אחד. על כל דרגה של הכוהן מעבר לדרגה 8, הכוהן יכול ליצור מזון עבור 12 אנשים נוספים. הכוהן אינו חייב ליצור את כמות המזון המרבית אם אינו רוצה בכך; ביכולתו ליצור כמות קטנה יותר. אוכל שנברא באמצעות לחש זה מתקלקל לאחר 24 שעות ולכן לא ניתן ליצור מאגר מזון גדול באמצעותו.

מגיפת חרקים

טווח: 160 מטר
משך: יום אחד
השפעה: יוצר נחיל ברדיוס של 10 מטר

לחש זה מזמן נחיל גדול של חרקים, המטשטש את שדה הראייה ומבריח יצורים בעלי 3 קב״פ או פחות (אין גלגול הצלה). הנחיל זז במהירות של עד 6 מטר לסיבוב, על פי הנחיות הכוהן כשהוא נמצא בטווח הלחש. כדי לשלוט בנחיל, על הכוהן להתרכז ולא לזוז. אם המטיל מופרע, החרקים מתפזרים והלחש מסתיים. לחש זה פועל רק במרחבים ומעל פני־הקרקע.

משימה*
טווח: 10 מטר
משך: מיוחד
השפעה: כופה על יצור חי אחד

לחש זה כופה על הקורבן למלא משימה מיוחדת עבור המטיל, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעת הלחש. אם הגלגול הצליח, הלחש אינו משפיע עליו.

משימה אופיינית יכולה להיות הריגת מפלצת מסוימת, הצלת אסיר כלשהו, השגת חפץ קסם עבור המטיל או עליה לרגל למקום כלשהו. אם המשימה היא בלתי אפשרית או בעלת אופי התאבדותי, ללחש אין כל השפעה. לאחר שהמשימה הושלמה, הלחש מסתיים.

הלחש מחייב את הקורבן למלא משימה, אך הוא לא מחייב אותו *לאהוב* אותה. לאחר שהמשימה הושלמה, הקורבן עלול לרצות להתנקם בכוהן, תלוי באופי המשימה. כל קורבן המסרב לצאת למסע *מקולל* עד *שהמשימה* מתבצעת. סוג הקללה נקבע על ידי שה"מ, אך היא יכולה להיות חזקה פי 2 מקללה רגילה.

היפוכו של לחש זה, *הסרת משימה*, יכול לבטל כל *משימה* או *קללה* שקשורה למשימה. סיכויי ההצלחה הם 50%, המותאמים על־ידי 5% על כל הבדל דרגה בין המטיל הנוכחי לבין מטיל *המשימה* הראשונה. לכן, לכוהן בדרגה 11, המנסה *להסיר משימה* שהטיל כוהן בדרגה 13, סיכוי הצלחה של 40% בלבד, בעוד לכוהן בדרגה 36 המנסה *להסיר משימה* שהוטלה על ידי כוהן בדרגה 20 סיכויי הצלחה של 130% (המופחתים ל־99%, כדי לאפשר 1% סיכוי לכישלון).

ראיית אמת
טווח: 0 (הכוהן בלבד)
משך: תור אחד + סיבוב אחד על כל דרגה של המטיל
השפעה: מגלה הכל

כאשר הכוהן מטיל לחש זה, ביכולתו לראות את כל הדברים בטווח של 40 מטר. לחש זה חזק למדי: הכוהן יכול לראות את כל העצמים המוסתרים, נעלמים מעין והאתרליים, כמו השימוש בלחש הקוסמים *גילוי נעלם מעין*. בנוסף, כל הדלתות הסודיות וכל היצורים שאינם בצורתם האמיתית – בין אם *שינו צורה*, התחפשו או אחרת – נראים כפי שהינם באמת, ללא אפשרות לתרמית. הלחש חושף גם נטייה, ניסיון ועוצמה.

ריפוי פצעים חמורים
טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: כל יצור חי אחד

לחש זה דומה ללחשים *ריפוי פצעים קלים וריפוי פצעים קשים*, אך הוא ירפא 3ק6+3 (6 עד 21) נקודות נזק.

היפוכו של לחש זה, *גרימת פצעים חמורים*, גורם ל3ק6+3 (6 עד 21) נקודות נזק לכל יצור חי בו נוגע מטיל הלחש לאחר הטלתו (אין גלגול הצלה). על המטיל לבצע גלגול התקפה רגיל כדי לגרום לפצע חמור.

שאילתה
טווח: 0 (הכוהן בלבד)
משך: 3 תורים
השפעה: 3 שאלות

לחש זה מאפשר לכוהן לשאול כוח עליון (כוחות טבע או בן אלמוות אגדי ששה"מ יצר עבור עולם מערכה זה) שאלות. הכוהן יכול לשאול שלוש שאלות שניתן להשיב עליהן ב"כן" או "לא".

הכוהן יכול להטיל *שאילתה* רק פעם בשבוע. אם הכוהנים במערכה משתמשים בלחש זה לעיתים תכופות מדי, שה"מ יכול להגביל את השימוש בו לפעם בחודש. פעם בשנה יכול הכוהן לשאול מספר כפול של שאלות. שה"מ יכול לקבוע כי הדבר יתרחש ביום בעל משמעות מיוחדת עבור הכוח ה"נחקר".

לחשי כוהנים מעוצמה שישית

דיבור עם מפלצות *
טווח: 0 (הכוהן בלבד)
משך: סיבוב אחד על כל דרגה של המטיל
השפעה: מאפשר שיחה עם כל מפלצת

לחש זה נותן בידי המטיל את הכוח לשאול את כל היצורים, חיים או אל־מתים, הנמצאים בטווח 10 מ' ממנו שאלות. אפילו יצורים בלתי תבוניים יבינו את המטיל ויענו לו. היצורים המדברים עם המטיל לא יתקפו אותו כל עוד השיחה נמשכת, אך יברחו או יגנו על עצמם במקרה שיותקפו. הכוהן יכול לשאול רק שאלה אחת בכל סיבוב והלחש נשאר למשך סיבוב אחד על כל דרגה של המטיל.

היפוכו של לחש זה, *קשקוש*, הוא בעל טווח של 20 מטר, משך של תור אחד על כל דרגה של המטיל ומשפיע על מטרה אחת הנמצאת בתוך הטווח. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להמנע מהשפעת הלחש, אך עם עונש של 2– לגלגול. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, הקורבן אינו יכול לתקשר אם אף יצור אחר למשך תקופת הלחש. אפילו סימני ידיים, פתקים כתובים, טלפתיה וכל שאר צורות התקשורת ייראו מבולבלות. לחש זה אינו מתערב ביכולת הטלת הלחשים של הקורבן (אם הוא מסוגל להטיל לחשים), אך ימנע ממנו מלהשתמש בחפצי קסם המופעלים על ידי פקודה, משום שמילת הפקודה הופכת לקשקוש.

הנפשת חפץ
טווח: 20 מטר
משך: 6 תורים
השפעה: גורם לחפצים לנוע

הכוהן יכול להשתמש בלחש זה כדי לגרום לכל חפץ שאינו חי ואינו קסום לנוע ולתקוף. חפצים קסומים אינם מושפעים. הלחש יכול להנפיש כל חפץ אחד שמשקלו אינו עולה על 200 ק"ג (4000 מט') (בערך בגודל של שני גברים), או מספר חפצים קטנים יותר שמשקלם הכולל אינו עולה על 200 ק"ג.

על שה"מ לקבוע את קצב התנועה, מספר ההתקפות ושאר פרטי הקרב של היצורים המונפשים. באופן כללי, פסל בגודל אדם ינוע בקצב של 10 מטר לסיבוב, יתקוף פעם אחת בסיבוב, יגרום 2ק8 (2 עד 16) נקודות נזק ויהיה בעל דירוג שריון 1. כסא עשוי להיות בעל דירוג שריון 6 בלבד, אך הוא ינוע בקצב של 60 מטר לסיבוב על 4 רגליו ויתקוף פעמיים בסיבוב ל־1ק4 נזק בכל התקפה. כל העצמים סיכויי פגיעה כמו לכוהן שהנפיש אותם.

יצירת חיה רגילה
טווח: 10 מטר
משך: 10 תורים
השפעה: יוצר 1 עד 6 חיות נאמנות

באמצעות לחש זה הכוהן יכול ליצור חיות רגילות יש מאין. החיות יופיעו בנקודה נבחרת (בטווח של 10 מטר), אך לאחר מכן יוכלו להישלח (בפקודה) עד למרחק של 80 מטר, אם הכוהן חפץ בכך. החיות שנוצרו יבינו את הכוהן ויציתו לו תמיד; הן יבצעו פעולות אחרות (נשיאת משאות, צפייה וכדומה) כמיטב יכולתן. אך יש לזכור שאלה הן חיות רגילות, והן עלולות לתקוף אחרים אם ההוראות שיקבלו לא נוסחו בקפידה.

הכוהן יכול לבחור את מספר החיות, אך לא את הסוג המדויק. על שה"מ להחליט או אף לקבוע באקראי איזו חיה תופיעה. הלחש יכול ליצור חיה גדולה אחת (היפופוטם, פיל וכדומה), שלוש חיות בגודל בינוני (דוב, חתול גדול וכדומה) או שש חיות קטנות (זאב, בבון סלעים וכדומה). הלחש אינו יכול ליצור חיות ענק. החיות נעלמות כאשר הן נהרגות או כשהלחש מתפוגג.

מחסום*
טווח: 20 מטר
משך: 12 תורים
השפעה: יוצר פטישים מסתובבים

לחש זה יוצר מחסום קסום באזור שקוטרו וגובהו אינם עולים על 10 מטרים. המחסום הוא קיר של פטישים מסתובבים ומרקדים, מסוכנים ביותר עבור כל מי שבא עימם במגע. כל יצור העובר דרך המחסום יספוג 7ק10 (7 עד 70) נקודות נזק (אין גלגול הצלה). לרוב משתמשים בלחש זה כדי לחסום מעבר או כניסה.

היפוכו של לחש זה, *הסרת מחסום*, ישמיד מחסום אחד שנוצר על ידי כוהן. ניתן להשתמש בו גם להריסת השפעות לחשי הקוסם *קיר קרח, קיר אש, יצירת בד, יצירת עץ וקיר אבן*. הלחש לא ישפיע על הלחשים *קיר ברזל, יצירת אבן, יצירת ברזל* או *יצירת פלדה*.

מילת החזרה
טווח: 0 (הכוהן בלבד)
משך: מיידי
השפעה: משגר את המטיל למקום מבטחים

בדומה ללחש הקוסמים *שיעתוק*, לחש זה נושא את הכוהן על כל חפציו (אך לא יצורים אחרים) אל ביתו של הכוהן, ולא חשוב מה מרחק הבית. לכוהן צריך להיות בית קבוע (כגון טירה) ובתוכו חדר מדיטציה; חדר זה יהיה היעד בשעת הטלת לחש זה. בסיבוב בו מוטל הלחש, הכוהן תמיד זוכה ביוזמה, אלא אם הופתע.

מציאת השביל
טווח: 0 (הכוהן בלבד)
משך: 6 תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מראה את הדרך לאזור כלשהו

כאשר לחש זה מוטל, על הכוהן לנקוב בשמו של מקום מסוים, אף כי מקום זה אינו חייב להיות מקום בו ביקר הכוהן בעבר. למשך השפעת הלחש, הכוהן יידע כיצד להגיע למקום. בנוסף, הכוהן יקבל באופן קסום כל מידע נוסף הנדרש

לשם הגעה למקום. למשל, הוא ידע את מיקומן של דלתות סתרים, הוא יכיר סיסמאות המאפשרות כניסה וכדומה.

כאשר מסתיים משך הלחש, הכוהן זוכר את הכיוון הכללי של המקום אליו רצה להגיע, אך כל מידע מיוחד אחר נשכח ממוחו. הלחש מתבטל מיד, אם המטיל מנסה לכתוב, לתעד או למסור את המידע שברשותו לאדם אחר. לעיתים קרובות משתמשים בלחש זה כדי למצוא נתיב בריחה מהיר.

משרת אוורירי

טווח: 20 מטר
משך: יום אחד לכל דרגת ניסיון של המטיל
השפעה: המשרת מביא חפץ או יצור אחד

משרת אוורירי הוא יצור נבון ביותר ממישור יסוד. באמצעות לחש זה, הכוהן מזמן אחד מן היצורים הללו, אשר מופיע מיד, על הכוהן לתאר בפני המשרת יצור או חפץ אחד ואת מיקומו, ולא המשרת יעזוב. כאשר המשרת שומע את תיאור החפץ או היצור, הוא יוצא לחפשו כדי להביאו למטיל. המשרת ישתמש בכל הזמן הדרוש לו, עד לסיום השפעת הלחש. אם השפעת הלחש מסתיימת לפני שהמשימה הושלמה, המשרת לא יוכל לבצע את המשימה. לפרטים נוספים, ראה בהמשך.

למשרת האוורירי כוח 18 והוא מסוגל לשאת עד 250 ק"ג (5,000 מט'). המשרת יכול להפוך אתרלי כרצונו וכך יכול לנוע בקלות למרבית המקומות. אולם, הוא אינו יכול לעבור דרך השפעת הלחש *הגנה מרוע*.

אם הוא אינו מצליח למלא את משימתו בזמן, המשרת הופך מטורף וחוזר כדי להתקיף את הכוהן.

ראה פרק 14 לתיאור מלא של המשרת האוורירי.

ריפוי כל

טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: מרפא כל דבר

לחש זה הוא החזק ביותר מבין לחשי הריפוי. כאשר משתמשים בו לריפוי פצעים, הוא מרפא כמעט כל נזק, בהשאירו את המקבל עם 1ק6 נקודות נזק בלבד (החזר את המקבל לנקודות הפגיעה התחלתיות מלאות, גלגל 1ק6 והחסר את הסכום מסך כל נקודות הפגיעה של הקורבן).

במקום לרפא פצעים הלחש יכול גם להסיר קללה, לרפא שיתוק, לרפא מחלה, לנטרל רעל, לרפא עיוורון, ואפילו להסיר השפעה של *רפיסות מוח*. אך הלחש ירפא רק דבר אחד בכל הטלה; אם המטופל סובל משתי פגיעות או יותר (למשל קללה ופצעים קשים), על הכוהן לנקוב בשם הפגע שהלחש אמור לרפא.

אם הלחש מוטל על קבל של לחש *החיאת מתים*, הוא מבטל את הצורך בשבועיים מנוחה, והמטופל יכול לפעול כרגיל מיד. זהו סוג הריפוי הקסום היחיד שישפיע על יצור שהוקם לתחייה לא מזמן.

לחשי כוהן מעוצמה שביעית

החייאת מתים מושלמת

טווח: 20 מטר
משך: תמידי
השפעה: מחייה כל יצור חי

לחש זה דומה ללחש *החיאת מתים* מן העוצמה החמישית, אך הוא יכול להחיות כל יצור – ולא רק בני־אדם ודמויי־אדם. כל אדם או דמויי־אדם המוחזר לחיים מתעורר עם נק"פ מלאות ויכול להילחם, להטיל לחשים, להשתמש בתכונות מיוחדות ובלחשים ידועים וכדומה ללא כל עונש, מלבד העונשים מהם סבל לפני מותו. לדוגמה, קורבן שקולל או חלה בזמן מותו עדיין יסבול מכך כאשר יוקם לתחייה.

אם כל יצור אחר (חוץ מאשר אדם או דמויי־אדם) מוחזר לחיים, ההנחיות הניתנות עבור הלחש *החיאת מתים* מהעוצמה החמישית עדיין חלות (כולל זמן מנוחה, הגבלות זמן וכדומה).

כוהן בדרגה 17 יכול להחיות גופת אדם או דמוי־אדם שמתה לפני 4 חודשים לכל היותר, כאשר על כל דרגה של המטיל מעל 17 נוספים 4 חודשים. לכן, כוהן בדרגה 19 יוכל להחיות גופה שמתה לפני שנה וכוהן בדרגה 21 יוכל להחיות גופה שמתה לפני 22 חודשים.

לחש זה קטלני עבור אל־מתים. אם הוא מוטל על יצור אל־מת בעל 7 או פחות קוביות פגיעה, הלחש ישמיד את היצור ללא גלגול הצלה. יצורים אל־מתים בעלי 7 עד 12 קב"פ חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים עם עונש של 4–. יצור שנכשל בגלגול ההצלה מושמד. הלחש גורם 6 עד 60 נקודות נזק לכל אל־מת בעל יותר מ־12 קב"פ, אך היצור יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מן הנזק.

היפוכו של לחש זה, *השמדה*, ישפיע על כל יצור חי, ממש כשם שהלחש הרגיל משפיע על יצורים אל־מתים (ישמיד יצורים בעלי 7 קב"פ או פחות וכך הלאה). אם הלחש מוטל על אל־מת, השפעתו זהה להשפעת הלחש *ריפוי כל* על יצורים חיים (ריפוי כל הנזק, מלבד 1ק6 נקודות פגיעה או ריפוי עיוורון, *רפיסות מוח* וכדומה).

הישרדות

טווח: נגיעה
משך: שעה אחת לכל דרגה של המטיל
השפעה: מגן על יצור אחד מפני כל נזק בלתי קסום מסביבתו

לחש זה מגן על המקבל מפני מצבים מזיקים מכל סוג, כגון קור או חום רגילים, מחסור באוויר וכדומה. כאשר הלחש פועל, המקבל אינו זקוק למים, לאוויר או לשינה. הלחש אינו מגן מפני נזק קסום מכל סוג שהוא, נזק מהתקפות, רעל, כלי נשיפה או מכות פיזיות מיצורים. הלחש מגן כן מפני כל נזק טבעי, הנגרם כתוצאה מתנאים טבעיים במישור קיום אחר.

לדוגמה, הכוהן יכול להשתמש בלחש זה בסופת שלגים או במדבר כדי להימנע מן הנזקים הטבעיים הנגרמים במצבים כאלה; מתחת למים או מתחת לפני הקרקע, הלחש מאפשר הישרדות ללא אוויר; בחלל הוא מאפשר הישרדות בואקום; ובמישור יסוד האש הוא מגן מפני נזקי אש.

מילת קדושה

טווח: 0
משך: מיידי
השפעה: כל היצורים בטווח 12 מטר

לחש זה ישפיע על כל היצורים, אויבים וידידים כאחד, הנמצאים בתוך אזור מעגלי של 12 מטר, שבמרכזו המטיל. כאשר הלחש מוטל, כל היצורים שנטייתם שונה מנטיית המטיל מושפעים כך (אין גלגול הצלה):

השפעות מילת קדושה

עד לדרגה חמישית:	מוות
דרגות 6 עד 8:	המומים 2ק10 תורים
דרגות 9 עד 12:	חירשים 1ק6 תורים
דרגה 13+:	המומים 1ק10 סיבובים

כל קורבן בעל 13 או יותר דרגות (או קוביות פגיעה) או בעל נטייה כשל הכוהן, זכאי לגלגול הצלה נגד לחשים כדי להמנע מהשפעות הלחש. לחש חזק זה לא יכול להיחסם על ידי אבן או כל חומר מוצק אחר מלבד עופרת. אולם, ניתן לחסום אותו על ידי *קליפת אנטי־קסם*.

מסע

טווח: 0
משך: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מאפשר מסע אוורירי או גזי

לחש זה מאפשר לכוהן לנוע במהירות ובחופשיות, אפילו בין מישורי קיום שונים. המטיל (בלבד) יכול לעוף כמו באמצעות לחש הקוסמים *מעוף*, בקצב של 120 מ' (40 מ'). הכוהן יכול גם להיכנס למישור קיום קרוב על־ידי התרכזות למשך סיבוב. הוא יכול להיכנס לכל היותר למישור אחד בתור.

הכוהן יכול להביא עימו יצור אחד על כל חמש דרגות ניסיון שיש לו (מעוגלות כלפי מטה, כך שכוהן בדרגה 29 יוכל להביא עימו חמישה יצורים נוספים למסע). כדי להביא אחרים, הכוהן חייב לגעת בהם או עליהם לגעת בו בזמן הטלת הלחש ואז מתבצע שינוי המישור. על הכוהן לקחת את היצורים שבאו עימו לכל מישור אליו הוא הולך, ואינו יכול להשאירם מאחור ולהתקדם למישור אחר.

בזמן השפעת הלחש, המטיל (בלבד) יכול להתאדות (להפוך למצב צבירה גז) על ידי התרכזות למשך סיבוב שלם. (עם הכוהן מופרע במהלך התרכזותו, לא מתבצע שינוי כלשהו). בניגוד להשפעת השיקוי, כל ציודו של הכוהן הופך לחלק מענן הגז. בצורת ענן הגז, המטיל יכול לנוע בקצב מהיר פי 2 מקצב המעוף הרגיל. הכוהן יוכל לעוף במהירות של 240מ' (80מ'). בצורת גז הוא אינו יכול להשתמש בחפצים או להטיל לחשים, אך גם אינו יכול לספוג נזק, אלא מקסם (לחשים וכלי נשק מסוימים). בנוסף, דמות במצב גזי אינה יכולה לעבור דרך *קליפת אנטי־קסם* או דרך לחש *הגנה מרוע*.

משאלה

טווח: מיוחד
משך: מיוחד
השפעה: מיוחדת

משאלה היא הלחש היחיד החזק ביותר שיכול להיות לכוהן. הלחש לא ימצא אף פעם על מגילה, אך עשוי להימצא במקומות אחרים (כגון טבעות) במקרים נדירים. רק כוהנים בדרגה 36 ובעלי חוכמה 18 ומעלה יכולים להטיל לחש זה.

ניסוח משאלה: על השחקן לומר או לכתוב את המשאלה המדויקת שדמותו מבקשת. הניסוח חשוב ביותר. *המשאלה* תמלא, בדרך כלל, את הנוסח המילולי של הניסוח, ולא משנה מה היתה כוונתו של הכוהן.

על שה"מ לשאוף לאיזון במשחק, כך שלא יהיה נדיב מדי או קמצן מדי בקביעת תוצאות *המשאלות*. אפילו *למשאלה* בעלת כוונות טובות, שנוסחה בצורה גרועה, עשויה להיות השפעה טובה. אך אם *המשאלה* חמדנית מדי או התבקשה מתוך כוונות זדון, על שה"מ לעשות כל שביכולתו כדי להסיט את השפעתה, כך שהמטיל לא ירוויח ממנה. אם יש צורך בכך, שה"מ יכול לבטל *משאלה* ואז לא תהיה לה כל תוצאה. בכל פעם שמשאלה נכשלת או אינה מנוסחת היטב, רצוי ששה"מ יסביר (לאחר המשחק) את הבעיה בניסוח.

להלן מספר דוגמאות למשאלות בעייתיות:

"הלוואי שיכולתי לדעת הכל על המבוך הזה" תוכל לגרום לדמות לדעת הכל על המבוך לרגע אחד ואז לשכוח הכל.

"אני מבקש מיליון פ"ז" תוכל להתגשם על ידי נחיתת מיליון פיסות זהב על ראש המטיל (כ–50,000 ק"ג זהב!!) ויעלמו.

"אני מבקש לקבל באופן מיידי ותמידי את כוח המבט של באסיליסק, תוך שמירה על כל תכונותי וחפצי" היא דוגמה *למשאלה* החורגת מן האיזון, אך מנוסחת היטב. דמויות המסוגלות להשתמש בלחשים בעוצמה גבוהה הן כבר מספיק חזקות גם כך. כתוצאה *ממשאלה* כזו עלול לגדול למבקש ראש נוסף של באסיליסק, בנוסף לראשו.

לא ניתן להשתמש *במשאלה* כדי לצבור נקודות או דרגות ניסיון.

השפעות אפשריות: משאלה מנוסחת היטב יכולה להחליף כל לחש קסם עד עוצמה שמינית לקוסם ועד עוצמה שישית לכוהן ודרואיד. לשימוש כזה *במשאלה* סיכויי כישלון קטנים הרבה יותר מאשר לשימושים אחרים של הלחש. אם *המשאלה* פוגעת, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מן הרעה. אם הקורבן מצליח בגלגול ההצלה, הוא סופג רק מחצית מן הנזק, ואילו המחצית השנייה חוזרת למטיל (שיכול גם הוא לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים כדי להינצל, אך עם עונש 4–). אם *המשאלה* גורמת לקורבן אי נוחות, אך אינה פוגעת בו (משגרת אותו למשל אל תוך תא כלא) אין לו גלגול הצלה.

דמות יכולה להשתמש *במשאלה* ליצירת אוצרות עד למקסימום של 50,000 פ"ז *למשאלה*, אך המטיל מאבד נקודת ניסיון אחת על כל פיסת זהב. לא ניתן להחזיר את נקודות הניסיון בצורה קסומה.

הכוהן יכול להביע *משאלה* כדי לשנות באופן זמני תכונה אחת למינימום של 3 ולמקסימום של 18. השפעת *המשאלה* מתפוגגת לאחר 6 תורים.

ניתן להשתמש *במשאלות* גם כדי לגביר תכונה באופן תמידי, אך המחיר גבוה מאוד. יש להטיל *משאלות* כערך התכונה הרצוי. יש להטיל את כל *המשאלות* בתקופה שאינה עולה על שבוע אחד.

ניתן להגדיל ערכי תכונות רק בנקודה אחת בכל פעם. כדי להגדיל את כוחה של דמות מ־15 ל־16, יש להטיל 16 *משאלות* בתקופה שאינה עולה על שבוע אחד. כדי להעלותו ל־17 יהיה צורך ב־17 *משאלות* נוספות, וכך הלאה. לא ניתן להשתמש *במשאלות* כדי להקטין את ערך התכונה באופן תמידי.

משאלה אינה יכולה להעלות את דרגת הניסיון המקסימלית עבור בני אדם. דרגה 36 היא הגבול הסופי. עם זאת, *המשאלה* תוכל להעניק לדמויי־אדם קובית פגיעה נוספת (למקסימום חדש של 9 לזוטונים, 11 לאלפים ו־13 לגמדים). *המשאלה* משפיעה רק על נקודות הפגיעה ואינה משנה תכונות אחרות (כגון גלגולי התקפה, מספר לחשי אלפים וכדומה).

משאלה יכולה להפוך דמוי־אדם לאדם ולהיפך. שינוי זה הוא תמידי, והמקבל אינו הופך קסום. זוטונים וגמדים הופכים ללוחמים באותה דרגה. אלפים יכולים להפוך לקוסמים או ללוחמים, אך לא לשניהם, על־פי בחירת מטיל *המשאלה*. דמות ששונתה תצבור דרגות ניסיון בצורה רגילה. אדם יהפוך לדמויי־אדם באותה דרגה, אך לא למעלה מן המקסימום הרגיל המותר לאותו גזע.

אם דמות מטילה מביעה *משאלה* כדי לשנות את סוג הדמות של דמות אחרת, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים (נתון להחלטתו) עם בונוס של 5+, כדי להתנגד להשפעת *המשאלה*.

לעיתים *משאלה* יכולה לשנות את תוצאותיהם של אירועים קודמים. השפעה זו מוגבלת לרוב לאירועי היום הקודם. הדמות תוכל לנצח בקרב בו הובסה או לספוג הפסדים קלים יותר, אך לא תוכל להתגבר על יחסי כוחות בלתי שקולים באופן קיצוני. מוות יכול להפוך לגסיסה, אובדן תמידי ייהפך לזמני, וכדומה. שה"מ עשוי לומר לשחקניו כאשר *משאלה* עולה על גבולות יכולת הלחש (או על עצביו של שה"מ).

הערה חשובה: כאשר השפעה כלשהי מתוארת כבלתי־ניתנת־לשינוי "אפילו באמצעות *משאלה*", משפט זה מבטל את כל מה שנאמר כאן.

משאלות יכולות לגרום לבעיות רבות אם אינן מנוהלות בצורה נכונה. על שה"מ לדאוג להגביל *משאלות* כדי לשמור על איזון המשחק ועל ההנאה ממנו. עליו לאסור *משאלות* אשר משנות את יסודות המשחק (למשל, *משאלה* המבקשת כי נשיפת דרקון לא תגרום נזק). ככל *שהמשאלה* חמדנית ובלתי הגיונית יותר, כך קטנים סיכויה להתממש.

קוסמות

טווח: 0
משך: תור אחד
השפעה: מאפשר שימוש במכשיר אחד או במגילת לחש אחת לקוסמים.

הכוהן המשתמש בלחש זה זוכה בכוח להשתמש בחפץ אחד, המוגבל, בדרך כלל, לקוסמים בלבד. הכוהן יכול להשתמש במכשיר (כגון בדיד) או במגילה, המכילה לחש מעוצמה ראשונה או שנייה (הכוהן אינו יכול להטיל לחשים מעוצמה שלישית, גם אם הם נמצאים על המגילה). יכולת זו נמשכת תור אחד או עד שמשתמשים במגילה או בכלי הקסם.

הכוהן מקבל באופן קסום כל ידע הדרוש לשימוש נכון בחפץ, כאילו היה קוסם. למשך תקפות לחש הקוסם, מתייחסים לכוהן כאילו היה בדרגה המינימלית הדרושה להטלת הלחש.

רעידת אדמה

טווח: 120 מטר
משך: תור אחד
השפעה: גורם לתזוזות אדמה

לחש רב־עוצמה זה גורם לחלק מן האדמה לרעוד ולהיפתחות סדקים גדולים בקרקע. כוהן בדרגה 17 יוכל להשפיע על אזור של עד 20 מ"ר, כאשר על כל דרגה מעל 17 נוספים שני מטרים נוספים. כך, כוהן בדרגה 18 יוכל להשפיע על אזור של 22 מ"ר, כוהן בדרגה 19 יוכל להשפיע על אזור של 24 מ"ר וכך הלאה.

בתוך אזור ההשפעה, כל הבתים הקטנים יהרסו עד היסוד ובמבנים גדולים יותר יפערו סדקים גדולים. ממבנים טופוגרפיים (כגון גבעות או צוקים) יווצרו מפולות אבנים. סדקים בקרקע עלולים להיפתח ולבלוע יצור אחד מכל שישה (נקבע באקראי), תוך מחיצתו (כאשר גלגול הקוביה קבע באקראי כי הדמות נמצאת בסכנת נפילה לסדק והימחצות, הדמות זכאית לגלגול הצלה נגד קרן מוות כדי להינצל).

שיחזור

טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: מחזיר דרגת ניסיון אחת שאבדה ניקוז אנרגיה

לחש זה מחזיר דרגת אנרגיה (ניסיון) אחת מלאה לכל קורבן שאיבד דרגה בעקבות ניקוז אנרגיה (כגון זו של ערפד). הלחש אינו מחזיר יותר מדרגה אחת, וגם אינו מעלה בדרגה, אם אף דרגה לא נוקזה. בנוסף לכך, הכוהן המטיל את הלחש מאבד דרגת ניסיון אחת באופן זמני, כאילו נפגע על־ידי נקזן. אך מצב זה אינו תמידי. על הכוהן לנוח במשך 2ק10 (2 עד 20) ימים ודרגת הניסיון תוחזר לו.

היפוכו של לחש זה, *שאיבת חיים*, שואב דרגת ניסיון אחת מן הקורבן, כאילו פגע בו נקזן. הטלת הלחש במהופך אינה גורעת נקודת ניסיון מן הכוהן ואינה דורשת מנוחה לאחר ההטלה. *שאיבת חיים* נחשבת לפעולת תוהו, וכוהני סדר נמנעים ממנה לרוב.



לחשי דרואידים

הדרואידים יכולים ללמוד ולהטיל כל לחש כוהני, מלבד לחשים המשפיעים על נטייה (כמו *הגנה מרוע*).

עם זאת, לדרואידים יש גם לחשים משלהם; לחשים שאינם יכולים לשמש קוסמים וכוהנים. דרואיד אינו יכול להטיל ביום יותר לחשים מאשר כוהן, אך יתרונו הוא שביכולתו ללמוד לחשים משני מקורות שונים, הן מרשימת הלחשים שלו והן מרשימת לחשי הכוהן.

לחשי הדרואידים נוטים לדאוג יותר לטבע ולסדר החיים מאשר לקרבות או לעוצמה, כמו מרבית לחשי הכוהנים והקוסמים. לחשי הדרואידים גם אינם הפיכים.

לחשי דרואידים מעוצמה ראשונה

איתור

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: 6 תורים
השפעה: מגלה חיה או צמח אחד בטווח של 40 מטר

לחש זה מאפשר לדרואיד לחוש בכיוונם של חיה אחת או צמח אחד רגילים. הדרואיד יכול לאתר (בדומה ללחש *איתור עצם*) כל חיה או צמח רגילים או ענקיים, אך לא יצורים אגדתיים, מפלצות צמחים או כל יצור או צמח תבוני.

על הדרואיד לציין את הסוג המדויק של החיה או הצמח, אך אינו חייב לראות את הדבר הספציפי שברצונו לאתר. לחיה או לצמח אין גלגולי הצלה. (לחש זה משמש לרוב למציאת צמחים מיוחדים נדירים).

אש פיות

טווח: 20 מ'
משך: סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מאיר יצורים או חפצים

באמצעות לחש זה, הדרואיד יכול לסמן יצור או חפץ, אחד או יותר, באש ירקרקה, מהבהבת וחיוורת. האש אינה גורמת כל נזק. את היצורים או החפצים יש לגלות בצורה כלשהי (באמצעות מבט, או על ידי הלחש *גילוי נעלם מעין*, למשל), כדי שיושפעו מלחש זה.

כל ההתקפות כנגד היצור או החפץ המסומנים מקבלות בונוס של +2 לגלגולי ההתקפה. הדרואיד יכול לסמן יצור אחד בגודל אדם (כ־4 מ' של אש) על כל 5 דרגות ניסיון. כך, דרואיד בדרגה 20 יכול ליצור 14 מ' של אש (ולסמן יצור אחד בגודל דרקון, שני יצורים בגודל סוס או ארבעה יצורים בגודל אדם).

גילוי סכנה

טווח: 2 מטר לכל דרגה של המטיל
משך: שעה
השפעה: מגלה סכנות

לחש זה משלב כמה מן ההשפעות של הלחשים *גילוי רוע וגילוי מלכודות*. כל עוד הלחש פועל, הדרואיד יכול להתרכז במקומות, בחפצים או ביצורים הנמצאים בטווח הלחש. הדרואיד זקוק לסיבוב אחד של התרכזות כדי לבדוק שטח בן 35 סמ"ר, יצור קטן אחד או חפץ קטן אחד (כגון תיבה, חרב או פריט קטן יותר). חפצים גדולים יותר מצריכים זמן רב יותר.

לאחר שהדרואיד יבדוק את הדבר, הוא ידע האם הוא מסוכן באופן מיידי, מסוכן באופן פוטנציאלי או בלתי מסוכן (מנקודת מבטו של הדרואיד). שים לב, כי מרבית היצורים הינם מסוכנים באופן פוטנציאלי. לחש זה, בניגוד ללחשים רבים אחרים, יכול לגלות רעל.

משך הלחש הוא שעה שלמה אם הדרואיד נמצא בחוץ, בסביבה טבעית ובמישור הראשי. במקומות אחרים, משך הלחש הוא מחצית מן הרגיל (3 תורים).

חיזוי מזג האוויר

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: 12 שעות
השפעה: נותן מידע על מזג האוויר הצפוי בעתיד הקרוב

לחש זה מאפשר לדרואיד ללמוד על מזג האוויר המדויק הצפוי ב־12 השעות הבאות. הלחש משפיע על אזור בקוטר קילומטר וחצי על כל דרגה של המטיל. לדוגמה, דרואיד בדרגה 20 ילמד על מזג האוויר בשטח שקוטרו 30 ק"מ (רדיוס של 15 ק"מ). הלחש אינו נותן לדרואיד כל שליטה במזג האויר; הוא חוזה אותו, ותו לא!

לחשי דרואידים מעוצמה שנייה

הסוואה

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: תור אחד לכל דרגה של הדרואיד
השפעה: יוצר ענן ערפילים עצום

לחש זה גורם לערפל לעלות מן הקרקע שמסביב לדרואיד, וליצור ענן ענק. גובה הענן 30 ס"מ וקוטרו 3 מ' לכל דרגה של הדרואיד. לכן, כוהן בדרגה 20 ייצור הסוואה בגובה 6 מ' ובקוטר 60 מ' (רדיוס של 30 מ'). לענן אין כל השפעה מזיקה מלבד חסימת שדה הראייה.

המטיל וכל היצורים המסוגלים לראות דברים נעלמים מעין יוכלו לראות בצורה מטושטשת מבעד לענן. כל שאר היצורים בתחום הענן יעוכבו ויבולבלו מהשפעת הלחש. כאשר הם נמצאים בתוך הענן, יצורים אלה הם למעשה כעיוורים.

זימון לברק

טווח: 120 מ'
משך: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מזמן ברקים מסערה

לא ניתן להשתמש בלחש זה, אלא אם מתרחשת סערה מסוג כלשהו בטווח הנתון מן הדרואיד. (הדרואיד עצמו אינו צריך להיות בטווח הלחש של ענן סערה; ההגבלה היחידה היא שבטווח 120 מ' ממנו ישתולל מזג אוויר סוער.)

אם משתוללת סערה, הדרואיד יכול *לזמן ברק* אחד לכל תור (10 דקות) ולכוונו כך שיפגע בכל נקודה הנמצאת בטווח הלחש. הברק יורד משמים ופוגע בשטח של 7 מ'. כל קורבן הנמצא באזור סופג 8ק6 (8־48) נקודות נזק חשמלי, אך יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים ולספוג רק מחצית מן הנזק. הדרואיד אינו חייב *לזמן ברק* בכל תור, אלה אם הוא חפץ בכך; עם זאת, האפשרות עומדת בעינה עד תום משך הלחש או הסערה.

חימום מתכת

טווח: 10 מ'
משך: 7 סיבובים
השפעה: מחמם כלי מתכת אחד

לחש זה גורם לחפץ אחד להתחמם לאט ואז להצטנן. הלחש ישפיע על חפץ מתכת אחד שמשקלו אינו עולה על רבע ק"ג (5 מט') לכל דרגה של המטיל. מטיל בדרגה 12 יוכל לחמם עד 3 ק"ג מתכת (60 מט' – חרב ממוצעת, למשל), בעוד כוהן בדרגה 20 יוכל לחמם 5 ק"ג מתכת (100 מט' – חרב דו־ידנית).

החום אינו גורם כל נזק לחפצים קסומים. כלי נשק רגילים ופריטים אחרים עשויים להינזק בצורה קשה מאוד, במיוחד אם הם עשויים מעץ וממתכת גם יחד (כמו רומח רגיל), מכיוון שהעץ יישרף בנקודת המגע שלו עם המתכת.

אם החפץ מוחזק בשעה שהוא מתחמם, החום יגרום נזק למחזיק: 1 נקודת נזק בסיבוב הראשון, 2 נקודות בסיבוב השני, 4 נקודות בסיבוב השלישי, 8 נקודות בסיבוב הרביעי ואז יתחילו לרדת באותו הקצב (לסכום כולל של 22 נקודות נזק ב־7 סיבובים). בסיבוב הרביעי, החום העצום יגרום לעור, נייר, עץ וחומרים דליקים אחרים הבאים במגע עם המתכת לבעור.

היצור המחזיק את הפריט אינו מקבל גלגול הצלה, אך חסינות בפני אש מבטלת כל נזק. הדמות יכולה כמובן להפיל את הפריט מידיה בכל עת, וליצורים בעלי תבונה נמוכה יש סיכוי של 80% לעשות זאת (בדוק מדי סיבוב).

לאחר הטלת הלחש, הדרואיד אינו צריך עוד להתרכז; החימום והקירור יתבצעו באופן אוטומטי. לחש *ביטול קסם* יבטל את השפעת הלחש, אך לאמצעים רגילים (דוגמת טבילה במים) לא תהיה השפעה.

אם משתמשים בלחש על חפץ הנמצא אצל אויב (כגון פגיון או חץ), הקורבן יכול לסלק את החפץ, אך הוא מאבד יוזמה בסיבוב הבא (וכמובן סופג גם את נזק החום המתאים באותו סיבוב).

נזק מחום מפריע לריכוז; לכן, הקורבן אינו יכול להטיל לחשים בכל סיבוב במהלכו הוא סופג נזקים מלחש זה.

יצירת אש

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: 2 תורים לכל דרגה
השפעה: יוצר אש בכף היד

לחש זה גורם ללהבה קטנה להופיע בכף־ידו של הדרואיד. האש אינה פוגעת במטיל, ומטילה אור כאילו היתה לפיד רגיל. ניתן להשתמש בלהבה כדי להדליק חפצים דליקים (כגון מנורה, לפיד, שמן וכדומה), מבלי לפגוע באש הקסומה. כאשר המטיל מחזיק את האש בידו, הוא יכול לגרום לה להיעלם ולשוב על ידי התרכזות אחת לסיבוב, עד תום משך הלחש. ניתן להשתמש בחפצים אחרים ביד כאשר האש כבויה. אם רוצים, ניתן להפיל או להשליך את האש עד לטווח של 10 מ', אך האש תיעלם סיבוב אחד לאחר עזיבת ידו של הדרואיד (כל אש שהודלקה במהלך אותו סיבוב תמשיך לבעור).

כיפוף עץ

טווח: 80 מ'
משך: תמידית
השפעה: גורם לכלי־נשק מעץ להתעקם

לחש זה גורם לכלי־נשק אחד או יותר מעץ להתעקם, וסביר שגם להפוך חסר תועלת. לחש זה ישפיע על חץ אחד לכל דרגה של המטיל; התייחס לחנית, כידון או בדיד קסם כאל שני חיצים ואל כל אלה, קשת או מטה (מכושף או אחר) כאל 4 חיצים. הלחש לא ישפיע על חפצי עץ שאינם כלי־נשק. אם מטרת הלחש היא כלי נשק קסום (כגון מטה מכושף), נושאו יכול לגלגל גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעת הלחש. חפצים נישאים שאינם מוחזקים ביד לא מקבלים גלגול הצלה; לחפצי קסם בעלי "פלוסים" יש סיכוי של

10% לכל פלוס של כלי הנשק שלא יושפעו (למשל, *לחץ 1+* יהיה סיכוי של 10% להינצל מהשפעת הלחש).

לחשי דרואידים מעוצמה שלישית

הגנה מרעל

טווח: מגע
משך: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: נותן ליצור אחד חסינות בפני רעל

למשך הלחש, המקבל חסין לחלוטין מפני השפעות רעלים מכל הסוגים, כולל מלכודות גז, ולחשי "ענני הרג" למיניהם. ההגנה חלה גם על חפצי המקבל (כך יוגנו חפציו של המקבל מפני נוכחותה הרעילה של רוח, למשל). בנוסף לכך, מקבל הלחש זוכה בבונוס של 4+ לגלגולי ההצלה שלו נגד נשיפות רעילות (כגון נשיפת דרקון ירוק), אך לא נגד נשיפות מאבנות (דוגמת נשיפת הגורגון).

נשימת מים

טווח: 10 מ'
משך: יום אחד
השפעה: יצור אחד נושם־אוויר

לחש זה מאפשר למקבלו לנשום בעודו נמצא מתחת למים (בכל עומק). הוא אינו משפיע על התנועה בכל צורה שהיא, ואינו משפיע על נשימת האוויר.

עצירת חיה

טווח: 60 מ'
משך: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: משתק מספר חיות

לחש זה ישפיע על כל חיה רגילה או ענקית, אך לא ישפיע על כל יצור אגדתיים או יצור בעל תבונה גבוהה מתבונת חיה (2). כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להפוך משותק למשך השפעת הלחש.

הדרואיד יכול לשתק קובית פגיעה אחת של חיות לכל דרגה שלו, כאשר מתעלמים מ"פלוסים" לקוביות הפגיעה. דרואיד בדרגה 20, למשל, יכול לשתק 10 קרפדות ענק (שלכל אחת מהן 2+2 קב"פ). שים לב, כי הלחש יכול להשפיע על חיות מזומנות, מועלות באוב או נשלטות באמצעות קסם.

לחשי דרואידים מעוצמה רביעית

דלת צמחיה

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: תור אחד על כל דרגה של המטיל
השפעה: פותח שביל אחד בתוך הצמחיה

למשך השפעת הלחש, שום צמח אינו יכול למנוע את מעבר הדרואיד. אפילו עצים יתכופפו או יפתחו באופן קסום כדי לאפשר את מעבר הדרואיד. הדרואיד יכול לשאת בחופשיות ציוד בעודו נע דרך מחסומים כאלה, אך שום יצור אחר אינו יכול להשתמש במעבר.

הגנה מברק

טווח: מגע
משך: תור אחד על כל דרגה של המטיל
השפעה: מגן מפני התקפת ברק

כל מקבל של לחש זה חסין בפני כמות נתונה של נזק חשמלי. דרגת ניסיונו של הדרואיד קובעת את כמות הנזק: על כל דרגת ניסיון שלו, תישלל 1 קובית נזק (1ק6). הפחת את מספר הקוביות ממספר קוביות הנזק שהיה נגרם לו.

דוגמה: דרואיד מדרגה 20 מטיל לחש זה. הוא מוגן מפני 20ק6 נזק ברקים. דבר זה ישלול, למשל, את השפעותיהם של שתי התקפות שלמות של *זימון לברק* (8 קוביות כל אחת). ההתקפה השלישית מסוג זה תגרום לו 4ק6 נקודות נזק (אל הוא מקבל גלגול הצלה נגדה), וכל התקפה נוספת מסוג זה תגרום נזק מלא.

זימון חיות

טווח: 120 מ'
משך: 3 תורים
השפעה: קורא ומתיידד עם חיות רגילות

באמצעות לחש זה יכול הדרואיד לזמן כל חיה רגילה הנמצאת בטווח הלחש (או את כולן). רק יצורים רגילים בלתי־קסומים בעלי תבונת חיה יושפעו, בכלל זה יונקים, זוחלים, דו־חיים וכדומה. הלחש אינו משפיע על חרקים, בני־אדם ודמויי־אדם. הדרואיד יכול לבחור חיה מוכרת אחת או יותר , הוא יכול לקרוא לסוג חיות מסוים או לזמן כל חיה הנמצאת בטווח הלחש. מספר קוביות הפגיעה הכולל של החיות שייענו יהיה שווה לדרגת הדרואיד. התייחס ליצורים רגילים קטנים (קרפדות, עכברים, סנאים, ציפורים קטנות וכדומה) כאל 1/10 קב"פ כל אחד.

חיות מושפעות יגיעו בקצב התנועה המהיר ביותר שלהן ויבינו את דברי הדרואיד כל עוד הלחש תקף. הם יתחברו עם הדרואיד ויעזרו לו ככל יכולתן. חיה רגילה שנפגעה בכל צורה שהיא תברח בדרך כלל, והלחש יפסיק להיות תקף עבורה. עם זאת, אם הדרואיד נתקף בזמן שחיה מזומנת מגיעה, החיה תתקוף מיד את היריב ותברח רק אם תכשל בגלגול המוראל שלה.

לחש זה משמש גם להרגעת חיות עויינות בהן נתקלים במהלך הרפתקות.

שליטה בטמפרטורה ברדיוס של 3 מ'

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: תור אחד על כל דרגה של המטיל
השפעה: מקרר או מחמם אוויר הנמצא בטווח של 3 מ'

לחש זה מאפשר לדרואיד לשנות את הטמפרטורה באזור שאורכו 6 מ'. השינוי המרבי הוא ב־10 מעלות צלזיוס קר או חם יותר. השינוי מתרחש מיד וההשפעה נעה עם הדרואיד. הדרואיד יכול לשנות את מזג האוויר פשוט על־ידי התרכזות למשך סיבוב אחד, והטמפרטורה תישאר במצב זה עד תום השפעת הלחש. הלחש יעיל במיוחד להימנעות מקור או מחום, דבר המאפשר לדרואיד לשרוד בטמפרטורות קיצוניות.

לחשי דרואידים מעוצמה חמישית

המסה

טווח: 80 מ'
משך: 3 עד 18 ימים
השפעה: ממיס 1,000 מ"ר

לחש זה זהה כמעט לחלוטין ללחש הקוסמים מעוצמה חמישית באותו השם; השפעה זו משנה אדמה או סלע (אך לא מבנה) והופכת אותה למסת בוץ. אזור שעומקו או עוביו עד 3 מ' יושפע, אם שטחו אינו עולה על 1,000 מ"ר. הדרואיד יכול לבחור את האורך והרוחב המדויקים של השטח, אך השטח כולו חייב להימצא בטווח של 80 מ' מן המטיל. יצורים הנעים בבוץ מואטים ב־10% מקצב תנועתם הרגיל במקרה הטוב, והם עלולים להיתקע בבוץ (לשיקול דעתו של שה"מ, הקורבן צריך לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהיתקעות).

מעבר צמח

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: מיידי
השפעה: שיעתוק לטווח קרוב

באמצעות לחש זה יכול הדרואיד להיכנס לעץ אחד, להשתגר ומיד לצאת מתוך עץ אחר מאותו סוג. העצים חייבים להיות גדולים מספיק כדי להכיל את הדרואיד. טווח השיעתוק של הדרואיד משתנה בהתאם לסוג העץ, כך:

אלון	600 מ'
בוקיצה, טיליה, טאקסוס	360 מ'
עצים ירוקי עד	240 מ'
עצים אחרים	300 מ'

קליפה נגד צמחים

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: סיבוב אחד לכל דרגה של הדרואיד
השפעה: מחסום אישי החוסם צמחים

לחש זה יוצר מחסום בלתי נראה מסביב לגוף הדרואיד (פחות מ־2 ס"מ ממנו). המחסום עוצר את כל ההתקפות מצד צמחים ומפלצות דמויות־צמחים, כך שאינן גורמות כל נזק. אם המטיל דוחף את עצמו מבעד לצמחיה רגילה אך צפופה בעודו מוגן, הוא יבקיע בתוכה שביל שיאפשר גם מעבר אחרים.

בעודו מוגן, הדרואיד אינו יכול לתקוף צמחים, אלא באמצעות לחשים; הצמחים מוגנים מפני התקפותיו הפיזיות של הדרואיד, ממש כשם שהדרואיד מוגן מפני התקפותיהן.

שליטה ברוחות

טווח: 3 מ' רדיוס על כל דרגה של המטיל
משך: תור אחד על כל דרגה של המטיל
השפעה: מרגיע או מגביר רוחות

באמצעות לחש זה יכול הדרואיד לגרום לכל האוויר הנמצא בטווח הלחש להתנהג כרצונו, כך שהרוחות יתגברו או ייחלשו מאוד. על הדרואיד להתרכז למשך תור שלם (במהלכו אינו יכול לנוע או לתקוף) כדי לשנות את מצב הרוח לגמרי (מרוחות רגועות לסערה, למשל). כל מטיל לחשים מדרגה גבוהה יותר המשתמש באותו הלחש יכול בקלות לשלול את ההשפעה. ההשפעה נעה עם המטיל.

אם הלחש מוטל נגד יצור אוירי (כמו יסודון), הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, הדרואיד יכול להרגו או לשלוט בו על־ידי הכוונה נכונה של הרוח. היצור יציית רק כל עוד הדרואיד מתמיד בריכוזו והלחש תקף. אם ריכוזו של הדרואיד מופרע או שמשך הלחש תם, היצור יתקוף את הדרואיד.

לחשי דרואידים מעוצמה שישית

גירוש עץ

טווח: 10 מ'
משך: תור אחד על כל דרגה של הדרואיד
השפעה: מזיז את כל הפריטים העשויים עץ

לחש זה יוצר גל כוח בלתי נראה, שאורכו 40 מ' וגובהו 20 מ'. את נקודת האמצע שלו ניתן ליצור בכל מקום הנמצא בטווח של 10 מ' מן המטיל. גל הכוח נע מיד בכיוון אופקי אחד, בו נקב המטיל,

בקצב של 3 מ' לסיבוב. אם הדרואיד רוצה בכך, ביכולתו לעצור את הגל בכל עת, אך אינו יכול להניעו שוב לאחר מכן.

כל פריטי העץ הפוגשים בגל או שהגל פוגש בהם נצמדים אליו ונעים עימו. גל הכוח ממשיך לנוע עד שהוא מגיע לטווח המרבי של 120 מ', אז הוא נעצר למשך שארית זמן הלחש. העצמים שנצמדו אליו אינם ניזוקים מן ההשפעה, אולם לא ניתן להשתמש בכלי נשק מעץ (קשתות, רובי קשת, מרבית החניתות וכדומה) ובחפצי קסם עשויים עץ (בדידים, מטות וכדומה), אשר לכודים בגל.

לאחר היווצרו, הגל אינו מצריך התרכזות. עם זאת, המטיל יכול לגרום לו להיעלם לפני תום הלחש באמצעות התרכזות למשך סיבוב אחד.

ללחש זה ישנם יישומים שימושיים רבים במהלך קרב המוני (נגד קבוצת קשתים למשל) ובהרפתקות מימיות (להנעת ספינה). הוא מניע גם חפצי עץ בעלי חיבורי מתכת (כמו תיבות אוצר), עם זאת, הוא אינו מזיז מבנים קבועים (כמו בניינים, וכן עצמים המחוברים אליהם באופן קבוע, דוגמת דלתות) או עצמים קבועים אחרים (כמו עצים).

זימון מזג אוויר

טווח: 7.5 ק"מ ומעלה
משך: 6 תורים לדרגה
השפעה: מביא מזג־אוויר לאזור הדרואיד

כאשר הדרואיד מטיל לחש זה, מצב אקלימי מוכר כלשהו, המצוי בקרבת מקום, יימשך אל מיקומו של הדרואיד. לדרואיד אין שליטה במזג־האוויר, אלא הוא רק מזמן אותו.

רק דרואיד מדרגה 25 ומעלה יכול לזמן מזג אוויר קיצוני (הוריקן, גל חום עז וכדומה). טווח הזימון הוא 7.5 ק"מ בדרגות 12 עד 15, ו1.5 ק"מ על כל דרגה נוספת של המטיל מעבר לדרגה 15. (דרואיד מדרגה 20 יכול לזמן מזג־אוויר הנמצא במרחק 15 ק"מ ממנו).

מסע דרך צמח

טווח: אינסופי
משך: מיידי
השפעה: שיעתוק לטווח רחוק

לחש זה יכול לשמש מקסימום אחת ליום. הדרואיד חייב להימצא בקרבת צמח (בכל גודל) וחייב לבחור במיקום כללי או בצמח מסוים ומוכר המצוי במקום אחר. לאחר הטלת הלחש, הדרואיד נכנס באופן קסום לצמח הקרוב ויוצא מתוך צמח היעד (אם הדרואיד לא נקב בשמו של צמח מסוים, הוא יופיע מתוך צמח שייקבע באקראי על־ידי שה"מ). אין הגבלה על הטווח, אולם שני הצמחים חייבים להיות חיים בזמן הלחש ועליהם להימצא באותו מישור קיום. אם אחד הצמחים מת, הלחש נכשל. אחרת, המטיל מופיע מיד במיקום החדש. המטיל יכול לשעתק שני יצורים נוספים המסכימים לכך.

קליפה נגד חיות

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: תור אחד על כל דרגה של המטיל
השפעה: מחסום אישי החוסם חיות

לחש זה יוצר מחסום בלתי נראה מסביב לגופו של המטיל (פחות משני ס"מ ממנו). המחסום עוצר את כל התקפות החיות, חיות רגילות וענקיות כאחד, וכן התקפות של חרקים וכל יצור בלתי־אגדתי אחר בעל תבונת חיה ומטה (0 עד 2). הדרואיד אינו יכול לתקוף חיות בעודו מוגן, אלא באמצעות לחשים; החיות מוגנות מפני התקפותיו הפיזיות של המטיל, כשם שהוא מוגן מפני התקפותיהן.

לחשי דרואידים מעוצמה שביעית

זימון יסודון

טווח: 80 מ'
משך: 6 תורים
השפעה: מזמן יסודון אחד בעל 16 קב"פ

לחש זה מאפשר למטיל לזמן כל יסודון אחד ללחש (ראה פרק 14). הדרואיד יכול לזמן רק נציג אחד מכל סוג יסודון (אוויר, אש, מים, אדמה) ביום אחד. היסודון יבין את פקודות הדרואיד ויבצע כל משימה הנמצאת בגבול יכולתו (נשיאה, תקיפה וכדומה), כמצוות המטיל.

בניגוד ללחש בגירסת הקוסמים שלו, הדרואיד אינו צריך להתרכז כדי לשלוט ביצור. ביכולתו לשלוח אותו בחזרה למישורו הביתי באמצעות פקודה פשוטה, ודמות אחרת יכולה להחזיר את היצור לביתו באמצעות הלחשים *ביטול קסם* או *ביטול רוע*.

מוות זוחל

טווח: 40 מ'
משך: סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: יוצר להקת חרקים בגודל 7 X 7 מ'

לחש זה יוצר באופן קסום נחיל ענק של 1,000 חרקים זוחלים, אשר יופיעו בכל מקום בטווח של 40 מ' מן הדרואיד (לבחירת המטיל). החרקים ימלאו אזור ששטחו 7 X 7 מ' לפחות, וניתן לפקוד עליהם למלא אזור ששטחו אינו עולה על 20 X 20 מ'.

המוות הזוחל יכול לנוע בקצב של עד 20 (7) מ', אם המטיל נשאר בטווח של 40 מ' מכל חלק שלו. הנחיל נעלם עם תום הלחש או כאשר המטיל מתרחק ממנו יותר מ־40 מ'.

החרקים תמיד יתקפו כל מי וכל מה שיעמוד בדרכם ויגרמו נקודת נזק לכל 10 חרקים, וסכום כולל של 100 נקודות נזק לסיבוב לכל יצור שיושפע (אין גלגול הצלה). התקפות רגילות (כמו אש) יכולות להזיק לנחיל בצורה קלה (ולהפחית את הנזק שהוא גורם בהתאם). ניתן להרוס את המוות הזוחל באמצעות לחש *ביטול קסם* (עם סיכויי ההצלחה הרגילים), אך הוא יכול לחדור מבעד להשפעות *הגנה מרוע*, ויכול לעבור מעל מרבית המכשולים בקצב תנועה רגיל.

מתכת לעץ

טווח: 40 מ'
משך: תמידי
השפעה: הופך מתכת לעץ מת

לחש זה יכול לשמש להפיכת כל פריט או פריטי מתכת לעץ. הלחש יכול להפוך 2.5 ק"ג (50 מט') על כל דרגה של המטיל. כל פריט מתכת קסום חסין ב־90% ללחש זה. ההשפעה היא תמידית והמתכת שהושפעה אינה יכולה לחזור בחזרה למצבה המקורי באמצעות לחש *ביטול קסם*. כל שריון שהפך לעץ נופל מלובשו וכל כלי־נשק שהושפע הופך לאלת עץ בלתי קסומה.

שליטה במזג האוויר

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך: התרכזות
השפעה: כל מזג אוויר בטווח של 80 מ'

לחש זה מאפשר לדרואיד ליצור מצב אקלימי מיוחד אחד באזור שמסביבו (ברדיוס של 80 מ'). המטיל יכול לבחור בכל מצב אקלים. הלחש פועל רק בחוץ והוא ישפיע על כל היצורים הנמצאים באזור (כולל המטיל). ההשפעה אורכת כל עוד המטיל מתרכז מבלי לזוז; אם המטיל מוזז (למשל, מעצם היותו על סיפון ספינה), ההשפעה נעה עימו. השפעות הלחש משתנות, אולם התוצאות הבאות הינן אופייניות:

גשם: עונש של -2 לגלגולי ההתקפה נגד כל אש קליעים. לאחר 3 תורים, האדמה הופכת בוצית ומפחיתה את קצב התנועה למחצית הקצב הרגיל.

שלג: הראות (המרחק עד אליו יכול היצור לראות) מופחתת ל־7 מ'; התנועה מופחתת למחצית מן הרגיל. נהרות ומפלים עשויים לקפוא. לאחר המסת השלג נותר בוץ, עם אותם עונשים לקצב התנועה.

ערפל: ראות 7 מ', מחצית מקצב התנועה הרגיל. כל מי שנמצא בתוך הערפל מאבד את דרכו ונע בכיוון הלא נכון.

בהיר: מבטל כל מזג אוויר גרוע (גשם, שלג, ערפל) אך לא את ההשפעות המשניות (כמו בוץ).

חום כבד: התנועה מופחתת למחצית מן הרגיל. מים עומדים (מי גשמים, שלגים, שלוליות למשל) מתייבשים.

רוחות עזות: לא ניתן להשתמש באש קליעים או לעוף. התנועה מופחתת למחצית מן הרגיל. בים, סירות הנעות בכיוון הרוח נעות ב־50% מהר יותר. במדבר, הרוחות העזות גורמות לסופות חול, ומפחיתות את קצב התנועה למחצית מן הרגיל ואת הראות ל־7 מ'.

טורנדו: יוצר מערבולת הנמצאת בשליטת הדרואיד. המערבולת תוקפת ונעה כאילו היתה יסודון בעל 12 קב"פ. בים, התייחס לטורנדו כאל סערה או סופה.

לחשי קוסמים

הטלת לחשי קוסמים

הלחשים המשמשים אלפים וקוסמים שונים לרוב מלחשי הכוהנים והדרואידים, הן מבחינת השפעותיהם והן מבחינת דרך לימודם והשימוש בהם.

ספרי לחשים

כאשר קוסם או אלף מתחילים לשחק בדרגה הראשונה, הם מקבלים ספר לחשים ממורם. ספר הלחשים יכיל שני לחשים מעוצמה ראשונה. שליט המבוך יאמר לך מהם הלחשים הללו.

ספר הלחשים הינו גדול ומגושם, ואינו נוח לנשיאה (גודלו כ 60 סמ"ר, עוביו 4 עד 12 ס"מ ומשקלו 10 ק"ג לפחות). הספר לא ייכנס לתוך שום תיק רגיל מכל גודל שהוא, אך ניתן לשאתו בתוך תרמיל גב או בשק אוכף. כל ספרי הלחשים כתובים בשפה קסומה, אשר רק בעליהם יכולים לקרוא ללא שימוש בלחש *קריאת קסם* (המתואר בהמשך).

כפי שנאמר קודם לכן, הקוסם או האלף שוכחים כל לחש לאחר שהטילו אותו. לכן הם זקוקים לספר לחשים: מתוכו יכולים האלף או הקוסם ללמוד שוב את הלחש כדי להשתמש בו מאוחר יותר.

בטבלאות הניסיון של האלפים ושל הקוסמים, העמודות "לחשים/עוצמה" מורים כמה לחשים מכל עוצמה יכולים להיות לדמות בכל דרגת ניסיון. זו אינה הגבלה על כמות הלחשים שהדמות יכולה לאחסן בספר הלחשים שלה.

לדוגמה, קוסם מדרגה רביעית יכול ללמוד 4 לחשים – 2 מעוצמה ראשונה ושניים מעוצמה שנייה. אך ספר הלחשים שלו עשוי להכיל 6 לחשים מעוצמה ראשונה ושלושה לחשים מעוצמה שנייה, למשל. עדיין, ביכולתו ללמוד מדי יום רק שניים מכל סוג.

למידת לחשים חדשים

הקוסמים והאלפים לומדים את תורת הקסם ממישהו אחר, לרוב דב"ש מדרגה 7 ומעלה.

במערכה שלך, תוכל להניח כי לכל דמות קוסם או אלף יש מורה כזה, אצלו היא מבקרת ולומדת כאשר אינה עסוקה בהרפתקות. שה"מ יכול להפוך דמות דב"ש זו לדמות מנוסה, אשר תופיע בהרפתקות כיועץ או כמומחה.

המורה אינו יוצא להרפתקות, לפחות לא עד שדמות התלמיד מגיעה לדרגת הניסיון שלו או עוברת אותה. אחרת, המורה עלול להוות בן־ברית חזק מדי, אשר יפתור את רוב הבעיות בהרפתקה.

כאשר הדמות מתחילה לשחק, המורה נותן לה ספר לחשים, ובו שני לחשים מעוצמה ראשונה. כאשר הד"ש מגיע לדרגה שנייה, הוא מקבל מן המורה לחש נוסף מעוצמה ראשונה. כאשר הוא מגיע לדרגה שלישית, המורה רושם בספר הלחשים שלו לחש אחד מעוצמה שנייה, וכאשר הוא מגיע לדרגה רביעית, המורה מוסיף עוד לחש מעוצמה שנייה.

במערכות רבות, זוהי הנקודה בה מפסיק המורה ללמד את הדמות. הדמות הפכה ממתלמדת להרפתקנית, וכעת עליה לנדוד כדי ללמוד קסמים ולחשים נוספים.

אולם, היכן יכולים הד"שים ללמוד לחשים נוספים? עומדות בפניהם מספר אפשרויות, וביכולתם להשתמש באחדות מהן או בכולן במהלך הקריירות שלהם.

מטילי לחשים אחרים: על־פי מסורת עתיקה, אשר השתרשה מתוך הכרח והגיון כאחד, מטילי לחשים אינם נוטים "לסחור" בלחשים בינם לבין עצמם. כל מטיל לחשים יודע, כי הוא עשוי להפוך ביום מן הימים למכשף רב־עוצמה... וכי הוא עשוי, בסופו של דבר, למצוא את עצמו במצב של יריבות עם מכשף אחר בעל כוח דומה. שום מכשף אינו רוצה ללמד חבר למקצוע קסם, העלול לגרום למותו הוא. על שה"מ להבהיר זאת לשחקנים במערכתו: אם הוא רואה כי דמויות סוחרות ביניהן בלחשים מתוך ספרי הלחשים שלהן כעניין של מה בכך, עליו להזכיר להן את מסורת הסודיות ואת הסיבות הטובות למסורת זו, את הפחד האופף את קהילת מטילי הלחשים וכן הלאה. למי שלא יקבל את המלצתו, עלול לצאת שם של מטיל לחשים, אשר אינו יודע לשמור סודות מקצועיים. מטילי לחשים אחרים, ואולי אפילו מוריו הותיקים, יסרבו ללמדו ויטרחו להסתיר את לחשיהם ממנו. מטילי לחשים מדרגה גבוהה עשויים להחליט אפילו לגנוב או להשמיד את ספר הלחשים של הד"ש, כדי ללמדו לקח – ולאלץ אותו לעבוד במשך שבועות ואף חודשים משעממים רבים כדי להרכיבו מחדש (ראה "ספרי לחשים אבודים" בהמשך).

אך כל זה נכון כאשר המדובר בהחלפה בלתי זהירה של לחשים. אך, ידוע כי מטילי לחשים נותנים לד"שים לחשים גם בנסיבות אחרות. למשל, מטילי לחשים מדרגה נמוכה עשויים לעשות טובה גדולה למטילי לחשים מדרגה גבוהה (להציל את ילדו, לבצע עבורו שליחות ולהפגין במהלכה אומץ לב מדהים וכדומה). במקרה כזה, הדב"ש יכול בהחלט להעניק לד"ש לחש בתמורה.

המורה: לאחר שהד"ש מגיע לדרגת הניסיון הרביעית, מורהו אינו חייב לעזוב את המשחק לחלוטין. הד"ש יכול לבקרו מפעם לפעם, והמורה ימשיך לאמנו וללמדו לחשים. אך מכיוון שהד"ש הינו עתה הרפתקן נודד, המורה עשוי להורות לו לבצע משימות מסוימות ("עכשיו אני רוצה שתיקח את הבקבוקון הזה לאסדיוויוס בארץ פארוקה הרחוקה...ותיזהר מן הדרקון.") כדי להמשיך להיות תלמידו. אף כי התלמיד יכול להמשיך ללמוד לחשים בדרך זו, המורה אינו צריך להיות המקור היחיד שלו ללחשים חדשים; עליו ללמוד לחשים גם במהלך מסעותיו.

מגילות: אחד מן האוצרות המתגלים לעיתים במהלך הרפתקה הוא מגילה קסומה. בחלק מן המגילות רשומים לחשי קוסמים. הקוסם יכול להשתמש במגילה על־ידי הטלת הלחש ממנה – במקרה כזה הלחש הכתוב נעלם לאחר הטלתו. או, ביכולתו להעביר את הלחש אל ספר הלחשים האישי שלו (תהליך אשר במהלכו נעלם הלחש מן המגילה), וכך לזכות בלחש חדש.

קוסמים אויבים: במקרה שהד"ש נתקל בקוסם אויב ומביס אותו, הד"ש הקוסם יכול לנסות לקחת את ספר הלחשים של אותו קוסם. על שה"מ להבטיח כי בספר הלחשים הזה יהיו לחשים רבים שהינם זהים לאלה שבספר הלחשים של הקוסם: לרוב הקוסמים יש לחשים זהים רבים, בעיקר לחשים מן העוצמות הנמוכות יותר. הד"ש ירוויח רק לחש אחד או שניים חדשים מהתקלות שכזו. לחש חדש הוא מציאה נדירה, וספר לחשים הוא אוצר נדיר אף יותר; הספרים תמיד מוחבאים ומוגנים היטב. ד"שים המשתמשים בספר לחשים של אחר עלולים למצוא בתוכו מלכודות קסומות וקללות לפני שימצאו בו לחשים חדשים כלשהם.

לחשים מעוצמות גבוהות

קוסם אינו יכול להכניס לספר הלחשים שלו לחש מעוצמה גבוהה מכפי שהוא יכול להטיל. במלים אחרות, אם אינו יכול עדיין להטיל לחש מן העוצמה השלישית, וודאי שאינו יכול להכניס לחש כזה אל ספר הלחשים שלו.

ספרי לחשים אבודים

קוסם או אלף אשר ספר הלחשים שלו אבד או הושמד אינו יכול לזכות בחזרה בלחשים עד שהוא מחליף או משיב את ספר הלחשים. הוא אינו יכול פשוט לקרוא מספר הלחשים של אחר. הוא יכול לשחזר את הלחשים מן הזכרון ובאמצעות מחקר... אך הדבר גוזל זמן רב ועולה כסף רב.

השיטה, משך הזמן והעלות של שחזור ספר לחשים ייקבעו על־ידי שה"מ. להלן מספר הנחיות כלליות: 1,000 פ"ז ושבוע לימוד אחד עבור כל עוצמת לחש ששוחזרה (למשל, כל לחש מעוצמה שלישית יצריך 3,000 פ"ז ושלושה שבועות לימוד לשם שחזורו). שחזור זה גוזל את כל זמנה של הדמות, ואינו מותיר לה כל פנאי להרפתקות.

דמות יכולה להכין לעצמה ספר לחשים שני, אשר ישמר במקום בטוח, למקרה שהספר הראשי יהרס. אפשרות זו אינה גוזלת זמן וכסף רבים כל־כך כמו אפשרות השחזור. קוסם או אלף יכולים להעתיק ארבעה לחשים ביום מספר הלחשים הראשי אל ה"גיבוי".

ספר הלחשים של הד"ש

גם השחקן וגם שה"מ צריכים לנהל רישום מדויק של הלחשים הנמצאים בספר הלחשים של הדמות. שניהם צריכים לזכור לאילו לחשים היתה לדמות גישה; השחקן יכול לעקוב אחר הלחשים שהדמות צברה. אם מתגלה חוסר התאמה בין שתי הרשימות, השחקן צריך לזכור היכן רכשה הדמות את הלחשים הנוספים; אם ההסבר אינו מספק את שה"מ, הוא יכול להוציא את הלחש מספר הלחשים של הדמות. בנספח 3 מופיע גליון לחשים לשם העתקה, עליו יכולים השחקנים לרשום את שמותיהם ותיאוריהם של כל הלחשים שצברה דמותם.

לחשים הפיכים

בניגוד ללחשי כוהנים, לחשי קוסמים יש לשנן בצורתם ההפוכה כדי להטילם כך. על מטיל הלחשים לבחור בין הצורה הרגילה לצורה ההפוכה של הלחש, כאשר הוא משנן אותו. אין כל בעיה לשנן לחש בצורתו המהופכת; אם הלחש הוא הפיך, הקוסם ידע כיצד לשננו בצורה זו.

הקוסם יכול, כמובן, לשננו פעם אחת בצורתו הרגילה ופעם אחת בצורתו המהופכת. לדוגמה, אם בספר הלחשים של הקוסם מופיע הלחש *אור*, הדמות יכולה לשנן עבור הרפתקה הן לחש *אור* והן לחש *חושך*.

ברשימת הלחשים שלהלן, כל הלחשים ההפיכים מסומנים בכוכבית (*).

לחשי קוסמים מעוצמה ראשונה

אור*

טווח: 40 מ'

משך: 6 תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: נפח של 10 מ' קוטר

לחש זה יוצר כדור אור גדול, הדומה ללפיד בוהק. אם הלחש מוטל על חפץ (כגון מטבע), האור ינוע עם החפץ. אם הלחש מוטל על עינו של יצור, על היצור לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להתעוור עד תום משך הלחש (ראה עמוד 150 להשפעות עיוורון). אם הקורבן מצליח בגלגול ההצלה, האור יופיע בחלל שמאחורי הקורבן המיועד.

היפוכו של לחש זה, *חושך*, יוצר כדור חשיכה בקוטר 10 מ'. כדור התושך יחסום כל ראייה מלבד זיוונות. לחש *חושך* מבטל לחש *אור*, אם הוא מוטל עליו (אך יבוטל בעצמו על־ידי לחש *אור* נוסף). אם הלחש מוטל על עיניו של יריב, הקורבן יתעוור עד שהלחש יבוטל או עד לסיום משך הלחש. אך, כמו בלחש *אור*, הקורבן זכאי לגלגול הצלה.

גילוי קסם

טווח: 0

משך: 2 תורים

השפעה: כל דבר בטווח 20 מ'

כאשר יטיל לחש זה, מטיל הלחשים יראה הילה זוהרת מסביב לכל החפצים, היצורים והמקומות הקסומים, אשר נראים לעין ונמצאים בטווח הלחש. אין גלגולי הצלה.

דוגמה: זמן קצר לאחר הטלת הלחש, מטיל הלחשים נכנס לחדר ובו דלת, אשר נעולה באמצעות קסם, שיקוי קסום ותיבת אוצר ובתוכה בדיד קסום. כל חפצי הקסם יזהרו, אך

מטיל הלחשים יוכל לראות רק את הדלת ואת השיקוי; אורו של הבדיד הזוהר מוסתר בתוך תיבת האוצר.

דיסקית מעופפת

טווח: 0

משך: 6 תורים

השפעה: הדיסקית נשארת בטווח של 2 מ'

הלחש יוצר משטח אופקי קסום ובלתי נראה, שגודלו וצורתו הם כשל מגן עגול קטן. הוא יכול לשאת עומס שאינו עולה על 5,000 מט'. לא ניתן ליצור אותו במקום אשר תפוס כבר על־ידי יצור או חפץ. הדיסקית המעופפת נוצרת בגובה מותניו של מטיל הלחש ותישאר תמיד בגובה זה. היא תלך בעקבות מטיל הלחשים באופן אוטומטי בקצב התנועה הנוכחי שלו, ותמצא בטווח של 2 מ' ממנו כל הזמן. לא ניתן להשתמש בדיסקית ככלי־נשק, מכיוון שאין לה קיום מוצק, והיא חומקת מכל דבר בו היא עשויה להיתקל. כאשר משך הלחש תם, *הדיסקית המעופפת* נעלמת, תוך שהיא מפילה באופן פתאומי כל דבר הנמצא עליה. אין גלגולי הצלה.

הגנה מרוע

טווח: 0

משך: 6 תורים

השפעה: המטיל בלבד

לחש זה יוצר מחסום קסום ובלתי־נראה מסביב לגופו של המטיל (במרחק קטן משני ס"מ). כל ההתקפות נגד המטיל סובלות מעונש של 1 לגלגולי ההתקפה, והמטיל זוכה בבונוס 1+ לכל גלגולי ההצלה שלו, כל עוד הלחש תקף.

בנוסף, יצורים מכושפים אינם יכולים לתקוף את המטיל בקרב פנים אל פנים או בקרב מגע. (יצור מכושף הוא יצור שאינו נפגע מכלי נשק רגילים, אלא רק מכלי נשק קסומים. יצור שיכול להיפגע רק מכלי נשק כסוף, זאב־אדם למשל, אינו נחשב ליצור מכושף. כל יצור מזומן או נשלט בצורה קסומה, כמו דמות מוקסמת, נחשב גם הוא ליצור מכושף).

המחסום מונע לחלוטין התקפות קרובות מיצורים אלה, אלא אם הם משתמשים בנשק־קליעים; המחסום אינו מונע חדירת קליעים, אך כי התוקפים עדיין סובלים מעונש של 1– לגלגולי ההתקפה.

הלחש אינו משפיע על *קליע קסם*, נכנס או יוצא כאחד. אם המטיל תוקף (קפא"פ) דבר־מה בזמן פעולת הלחש, השפעת הלחש משתנה במקצת. יצורים מכושפים יכולים אז לתקוף את המטיל, אך כל ההתאמות לגלגולי ההצלה והפגיעה עדיין חלות עד תום משך הלחש.

הקסמת איש

טווח: 40 מ'

משך: ראה תיאור

השפעה: אדם חי אחד (ראה תיאור)

לחש זה משפיע רק על בני־אדם, דמויי־אדם ומספר יצורים אחרים. הקורבן מקבל גלגול הצלה נגד לחשים. אם הגלגול מוצלח, ללחש אין כל השפעה. אם הוא נכשל, הקורבן יאמין כי מטיל הלחשים הוא "חברו הטוב ביותר" וינסה להגן עליו מפני כל איום, בין אם ממשי ובין אם דמיוני. הקורבן *מוקסם*.

ככלל, הלחש משפיע רק על יצורים הנראים דומים לבני־אדם בדרכים שונות – בני־אדם, דמויי־אדם, יצורי ענק מסויימים וכדומה. הוא לא ישפיע על חיות, יצורים קסומים (כמו פסלים חיים), מפלצות אלמתות או יצורים דמויי־אנושיים, הגדולים מעוג.

אם מטיל הלחשים דובר שפה שהקורבן *המוקסם* מבין, ביכולתו לתת לקורבן פקודות. על פקודות אלה להישמע כהצעות, רק "בין חברים" כביכול. הקורבן *המוקסם* יציית לרוב, אך הוא עשוי לסרב לפקודות המנוגדות לאופיו (נטייה והרגלים) – הוא אינו צריך לגלגל דבר כדי להתנגד. קורבן יסרב לציית, אם יתבקש להרוג את עצמו.

הקסמה יכולה להימשך חודשים. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נוסף מדי פעם, בהתאם לערך התבונה שלו.

משכי הקסמת איש

אם לקורבן יש:	*הוא מגלגל הצלה כל:*
תבונה גבוהה (13־18):	יום
תבונה ממוצעת (9־12):	שבוע
תבונה נמוכה (3־8):	חודש

שיטה מורכבת יותר לקביעת משך *ההקסמה* מופיעה בפרק 13 בעמוד 144.

קורבן המקבל פקודות והתרשמויות סותרות מחבריו הישנים להרפתקות ומ"חברו הטוב" החדש אמור להגיב כפי שיגיב כל אדם אחר בחיים: בבלבול. הוא לא יניח אוטומטית כי אחד הצדדים משקר...אילו אם השחקן רוצה שכך יהיה.

ההקסמה מופרת באופן אוטומטי, אם מטיל הלחש תוקף את הקורבן, בין אם על־ידי קסם ובין אם באמצעות כלי־נשק. הקורבן יילחם כרגיל, אם יותקף על־ידי בני בריתו של מטיל הלחשים.

הרדמה

טווח: 80 מ'

משך: 4ק4 (4 עד 16) תורים

השפעה: 2 עד 16 קוביות פגיעה של יצורים חיים הנמצאים בטווח 13 מ"ר

לחש זה מרדים יצורים למשך 16 תורים לכל היותר. הוא ישפיע רק על יצורים בעלי 4+1 קב"פ או פחות – באופן כללי, יצורים בגודל אדם ומטה. הלחש לא ישפיע על יצורים הנמצאים מחוץ לאזור של 13 x 13 מ', אותו בחר המטיל כאזור מטרת הלחש. הלחש לא יפעל נגד אלמתים או יצורים גדולים מאוד, כמו דרקונים.

כאשר דמות נפגעת לראשונה מלחש *הרדמה*, גם נפילה על הקרקע לא תעיר אותה. עם זאת, דמויות שהושפעו מלחש *הרדמה* אינן ישנות שינה עמוקה במיוחד. כל דמות או יצור מורדמים יתעוררו אם יבעטו בהם, ינערו אותם או יסטרו להם.

דמויות יכולות להרוג קורבן ישן במכה אחת מכלי־נשק חד, ללא התחשבות בנקודות הפגיעה שלו.

על שליט המבוך לגלגל 2ק8 כדי למצוא את סך כל קוביות הפגיעה או דרגות הניסיון של מפלצות שהושפעו מן הלחש.

קורבנות לחש זה אינם מקבלים גלגולי הצלה.

מגן

טווח: 0

משך: 2 תורים

השפעה: המטיל בלבד

לחש זה יוצר מחסום קסום מסביב לגופו של המטיל (במרחק קטן מ־2 ס"מ), הנע יחד עם המטיל. כל עוד הלחש תקף, למטיל יש דרג"ש 2 נגד קליעים ודרג"ש 4 נגד כל התקפה אחרת.

אם מישהו יורה *קליע קסם* על מטיל לחשים, המוגן על ידי לחש זה, המטיל יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים (גלגול הצלה אחד לכל קליע). אם גלגול ההצלה מוצלח, *לקליע הקסם* אין כל השפעה; הוא פוגע במחסום ומתפוגג.

ניתוח חפץ

טווח: 0 (מגע בלבד)

משך: סיבוב אחד

השפעה: מנתח קסם על פריט אחד

מטיל לחשים המשתמש בלחש זה יכול לטפל בפריט אחד וללמוד את הקסם שבו. קסדות עליו לחבוש על ראשו, חרבות עליו לאחוז בידו, צמידים עליו לענוד על היד וכך הלאה. כל ההשלכות הנובעות מפעולה זו (מקללה או מעצמים ממולכדים, למשל) נופלות על המטיל, אף כי הוא מקבל את גלגולי ההצלה הרגילים שלו.

למטיל הלחשים יש סיכוי של 15% ועוד 5% על כל דרגת ניסיון שלו לגלות מאפיין קסום אחד של הפריט; אם הפריט אינו קסום, סיכויו הם לגבי קביעת עובדה זו.

הלחש אינו מספק הרבה מידע מדוייק. הוא יאפיין פלוסים (בונוסים להתקפה) של כלי־נשק כ"רבים" או "מעטים", יעריך את מספר המטענים של פריט בטווח של 25% מן המספר הממשי וכדומה.

עצירת שער

טווח: 3 מ'

משך: 2 עד 12 (2ק6) תורים

השפעה: דלת, פתח או כל שער דומה אחד

לחש זה ישמור באופן קסום על כל שער – למשל, דלת או פתח – סגור. לחש *פריצה* יפתח *עצירת שער*. כל יצור הגדול בשלוש קב"פ או יותר מן המטיל (ודמויות שדרגתן גבוהה בשלוש או יותר ממנו) יכולים לפרוץ את השער תוך סיבוב אחד, אולם השער יינעל שנית, אם ייסגר בזמן השפעת הלחש.

למשל, כל דמות מדרגה 5 יכולה לפרוץ עצירת שער, אשר הוטלה על־ידי מטיל לחשים מדרגה שנייה.

פיתומות

טווח: 20 מ'

משך: 2 תורים

השפעה: חפץ או אזור אחד

לחש זה מאפשר למטיל הלחשים לגרום לקולו לבקוע ממקום אחר, כגון פסל, חיה, פינה חשוכה וכדומה. ה"מקום האחר" חייב להימצא בטווח הלחש.

קליע קסם

טווח: 50 מ'

משך: סיבוב אחד

השפעה: יוצר חץ אחד או יותר

קליע קסם הינו חץ זוהר, אשר נוצר ונורה בצורה קסומה, וגורם 1ק6+1 (2 עד 7) נקודות נזק לכל יצור בו הוא פוגע. לאחר הטלת הלחש, החץ מופיע לצד המטיל ומרחף מסביבו (נע עימו) עד

שהמטיל יורה אותו. לאחר יריתו, *קליע הקסם* יפגע באופן אוטומטי במטרה אחת, נראית לעין, אותה יציין המטיל. *לקליע הקסם* אין למעשה כל צורה מוצקה ולכן לא ניתן לגעת בו. *קליע הקסם* לעולם אינו מחמיץ את מטרתו, ולקורבן לא ניתן גלגול הצלה.

על כל חמש דרגות ניסיון של המטיל, ביכולתו ליצור שני *קליעי קסם* נוספים על־ידי אותו הלחש. כך, קוסם בדרגה שישית, המטיל לחש זה, יכול ליצור שלושה *קליעי קסם*. הקוסם יכול לירות את כל הקליעים על מטרה אחת או להטילם על מטרות שונות.

קריאת קסם

טווח: 0

משך: תור אחד

השפעה: המטיל בלבד

לחש זה מאפשר למטיל לקרוא, אך לא לדבר, כל מלה קסומה, כגון אלה הנמצאות במגילות קסם ועל חפצים קסומים אחרים. מטיל לחשים אינו יכול להבין כתב קסם בלתי מוכר ללא לחש זה. אולם, לאחר שהמטיל קורא את המגילה או את כתב הקסם באמצעות לחש זה, הוא יוכל לקרוא או לומר אותם מאוחר יותר ללא צורך בלחש.

כל ספרי הלחשים כתובים בשפה קסומה, ורק בעליהם יכולים לקרוא בהם מבלי להשתמש בלחש זה.

קריאת שפות

טווח: 0

משך: 2 תורים

השפעה: המטיל בלבד

לחש זה יאפשר למטיל לקרוא, אך לא לדבר, כל שפה או קוד בלתי ידועים, כולל מפות אוצר, סמלים סודיים וכדומה, עד תום משך הלחש.

לחשי קוסמים מעוצמה שנייה

אור תמידי

טווח: 40 מ'

משך: תמידי

השפעה: נפח אור בקוטר 120 ס"מ

לחש זה יוצר כדור אור בקוטר 20 מ'. הוא בהיר הרבה יותר מלפיד, אך אינו בהיר כאור יום מלא. הכדור ימשיך לזהור לנצח, אלא אם יוסר באופן קסום. ניתן להטילו על חפץ, ממש כמו לחש *האור* מן העוצמה הראשונה. אם מטילים את הלחש על עיני יצור, עליו לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הוא נכשל בגלגול ההצלה, הוא מתעוור באופן תמידי, או עד שהלחש מבוטל. אם הקורבן מצליח בגלגול ההצלה שלו, כדור האור יופיע בכל זאת, אך הוא יישאר במקום בו הוטל והקורבן לא יסבול מכל השפעה מזיקה.

היפוכו של לחש זה, *חושך תמידי*, יוצר נפח של חשיכה מוחלטת, ברדיוס 10 מ'. לפידים, מנורות ואפילו לחש *אור* לא ישפיעו עליו, ואפילו זיוונות אינה יכולה לחדור דרכו. אם לחש זה מוטל על עיניו של יצור כלשהו, עליו לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להתעוור, עד להסרת הלחש. לחש *אור תמידי* יבטל את השפעותיו של לחש זה.

איתור עצם

טווח: 20 מ' + 3 מ' לכל דרגה של המטיל

משך: 2 תורים

השפעה: חפץ אחד הנמצא בטווח

מטיל הלחשים מטיל לחש זה כדי למצוא חפץ בטווח הלחש. כדי שלחש זה יפעל, על המטיל לדעת בדיוק כיצד נראה חפץ זה. ביכולתו לציין במקום זאת סוג חפץ כללי, כגון "גרם מדרגות".

הלחש יצביע על מיקומו של החפץ הקרוב ביותר העונה לתיאור, ויורה על כיוונו הכללי, אך לא על מרחקו.

טווח הלחש גדל ככל שהמטיל צובר יותר ניסיון. קוסם בדרגה שנייה, למשל, יוכל לאתר חפצים הנמצאים בטווח של 26 מ' ממנו, ואילו עבור קוסם בדרגה שלישית, הטווח יהיה 29 מ'.

בבואת ראי

טווח: 0

משך: 6 תורים

השפעה: המטיל בלבד

באמצעות לחש זה, המטיל יוצר 1ק4 (1 עד 4) דמויות נוספות, הנראות ומתנהגות בדיוק כמוהו. הדמויות מופיעות ונשארות בקרבת המטיל (בטווח של מטר ממנו), נעות עימו, מדברות כאשר הוא מדבר וכך הלאה. המטיל אינו חייב להתרכז. הדמויות ישארו עד תום משך הלחש או עד שייפגעו.

הדמויות אינן אמיתיות, ואינן יכולות למעשה לעשות דבר. כל התקפה מוצלחת על המטיל תפגע במקום זאת בבבואה, דבר שיגרום לה פשוט להיעלם (ללא חשיבות לנזק הממשי). תהליך זה יימשך עד שכל הבבואות יעלמו. (אם המטיל נלכד בטווח השפעתה של התקפה סביבתית, כגון *כדור אש*, כל הדמויות ייעלמו והמטיל יושפע מן הלחש).

גילוי נעלם מעין

טווח: 3 מ' לכל דרגה של המטיל

משך: 6 תורים

השפעה: המטיל בלבד

כאשר לחש זה מוטל, המטיל יכול לראות את כל היצורים והחפצים הנעלמים־מעין הנמצאים בטווח הלחש. הטווח הוא 3 מ' לכל דרגה של המטיל. לדוגמה: קוסם בדרגה שלישית יכול לראות יצורים נעלמים מעין לטווח של 9 מ'.

גילוי רוע

טווח: 20 מ'

משך: 2 תורים

השפעה: כל דבר בטווח 20 מ'

כאשר יוטל לחש זה, המטיל יראה הילה זוהרת מקיפה את כל החפצים המכושפים־לרעה, הנמצאים בטווח 20 מ'. הלחש יגרום גם ליצורים המבקשים לפגוע במטיל לזהור באור, כאשר הם נמצאים בטווח הלחש. עם זאת, הלחש אינו מאפשר למטיל לשמוע את מחשבותיהם של יצורים אלה.

יש לזכור, כי נטייה לתוהו אינה בהכרח נטייה לרוע, אם כי למפלצות תוהו רבות יש אכן כוונות זדוניות. מלכודות ורעלים אינם טובים או רעים, אלא פשוט מסוכנים.

היעלמות מעין

טווח: 80 מ'

משך: תמידי עד שמופר

השפעה: יצור או חפץ אחד

לחש זה יהפוך כל יצור או חפץ אחד לבלתי נראה. כאשר יצור הופך בלתי נראה, כל חפציו הופכים בלתי נראים עימו. כל חפץ *נעלם מעין* חוזר להיראות כאשר הוא יוצא מרשות המטיל (מופל, מונח על הקרקע וכדומה). מקור אור (כגון לפיד) יכול להפוך נעלם מעין, אך האור שהוא מפיץ יישאר תמיד נראה.

אם המטיל בוחר להפוך חפץ, שאינו נישא או נלבש, לבלתי נראה, החפץ יישאר כך, עד שיצור חי כלשהו ייגע בו. יצור נעלם מעין ייוותר במצבו זה, עד שיתקוף או יטיל לחש.

הסתבכות

טווח: 10 מ'

משך: סיבוב אחד לכל דרגה

השפעה: שולט בחבלים

לחש זה מאפשר למטיל לגרום לכל חפץ דמוי־חבל, העשוי מחומר חי או מחומר שהיה חי בעבר (שורשים, חבלי עור, חבלים מסיבי צמחים וכדומה) להתנהג כפי שהוא מצווה. ניתן להשפיע על כ־15 מ' של חבל בעובי ס"מ אחד ועל מטר וחצי נוספים של חבל על כל דרגה של המטיל.

הפקודות בהן אפשר להשתמש בזמן פעולת הלחש הן: היכרך (מערימה מסודרת), היכרך והיקשר, צור לולאה, צור לולאה והיקשר, הדק והיקשר והיפוכם. החבל צריך להיות בטווח של 30 ס"מ מן העצם מסביבו עליו להיקשר או להיכרך. לכן לעיתים קרובות יש להשליכו על המטרה. לחש זה הינו שימושי ביותר במצבי טיפוס; מטיל הלחשים יכול לזרוק חבל במעלה קיר או מצוק ולפקד עליו ליצור לולאה ולקשור את עצמו מסביב לבליטה כלשהי בגובה בו הושלך. באמצעות הפקודה היכרך והיקשר ניתן גם לקשור ביעילות קורבן.

אדם או מפלצת המותקפים על־ידי כל שימוש בלחש זה חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, כדי להימנע מהשפעות ההסתבכות.

חזיון תעתועים

טווח: 80 מ'

משך: ריכוז (ראה תיאור)

השפעה: נפח של 7 X 7 X 7 מ'

לחש זה יוצר או משנה את מראהו של כל דבר הנמצא בתחום האזור המושפע. מטיל הלחשים יכול ליצור אשליה בדמות משהו שראה בעבר. אחרת, שה"מ ייתן בונוס לגלגול ההצלה של כל מי שמנסה להתעלם מהשפעות הלחש. אם המטיל אינו משתמש בלחש למטרות תקיפה, האשליה הנוצרת על ידו תיעלם כאשר יגעו בה.

אם המטיל משתמש בלחש כדי ליצור אשליה של מפלצת, המפלצת תראה ממש כמו המפלצת המסוימת, אולם, דירוג השריון שלה יהיה 9 והיא תיעלם ברגע שיפגעו בה.

אם המטיל משתמש בלחש כדי ליצור התקפה (אשליה של קליע קסם, קיר מתמוטט וכדומה), על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הגלגול מוצלח, הקורבן אינו מושפע מן הלחש ומבין שההתקפה הינה אשליה בלבד.

חזיון התעתועים יישאר כל עוד המטיל מתרכז. אם המטיל יזוז, סופג נזק או נכשל בגלגול הצלה כלשהו, ריכוזו מופרע *וחזיון התעתועים* נעלם.

לחש זה אינו גורם אף פעם נזק ממשי. מי ש"נהרג" על־ידו רק מאבד את ההכרה, מי ש"הפך לאבן", משותק למעשה לזמן קצר בלבד וכן הלאה. ההשפעה מתפוגגת תוך 1ק4 תורים. אם הדמות מצליחה בגלגול ההצלה ומבינה כי ההתקפה היא רק אשליה, הנזק שספגה נעלם מיד.

מנעול מכשפים

טווח: 3 מ'

משך: תמידי

השפעה: שער או מנעול אחד

לחש זה הינו גירסה רבת־עוצמה של הלחש *עצירת שער*. הלחש יפעל על כל מנעול, ולא רק על דלתות, וימשך לנצח (או עד שיבוטל בצורה קסומה). עם זאת, לחש *פריצה* יכול לפרוץ את *מנעול המכשפים*.

המכשף אשר הטיל את הלחש *מנעול מכשפים* יכול לפתוח בקלות את הדלת אותה נעל בעזרתו, ממש כמו כל קוסם או יצור מטיל לחשים אחר, בעל שלוש דרגות (קוביות פגיעה) ומעלה יותר מאשר למטיל. פתיחת דלתות בצורה זו אינה מסירה את הכישוף, והמנעול הקסום יינעל שוב את הדלת כשיוכל (ממש כמו הלחש *עצירת שער*).

פריצה

טווח: 20 מ'

משך: ראה תיאור

השפעה: מנעול או בריח אחד

לחש זה יפרוץ כל סוג של מנעול. הוא יפתח כל דלת רגילה או דלת הנעולה באופן קסום (המושפעת מלחשים כמו: *עצירת שער* או *מנעול מכשפים*), וכל דלת סתרים (אך יש למצוא את דלת הסתרים לפני שאפשר יהיה לפרוץ אותה). עם זאת, כל נעילה קסומה תישאר בתוקף ותשפיע שוב ברגע שהדלת תיסגר. לחש זה יכול גם לפתוח שערים, או לשחרר במקרה שהם תקועים, והוא אפילו יגרום לתיבות אוצר להיפתח בקלות. הלחש יפתח גם דלתות המוברחות בבריח, על ידי הפלת הבריח באופן קסום. אם הדלת נעולה ומוברחת, ניתן לפתוח רק את אחד מסוגי הנעילה.

קורים

טווח: 3 מ'

משך: 48 תורים

השפעה: נפח של 3 X 3 X 3 מ'

לחש זה יוצר כמות גדולה של קורים דביקים, אשר קשה מאוד להשמידם, אלא אם משתמשים באש. הקורים חוסמים, בדרך כלל, את האזור המושפע. ענקים ויצורים אחרים בעלי כוח רב יכולים לפרוץ את הרשת תוך 2 סיבובים. אדם בעל כוח ממוצע (9 עד 12) יזדקק ל־2ק4 (2 עד 8) תורים כדי להיחלץ מרשת הקורים. להבות (מלפיד, למשל) ישמידו את הקורים תוך 2 סיבובים, אך כל היצורים הנמצאים בתוך הרשת יישרפו ויספגו 1 עד 6 (1ק6) נקודות נזק. כל הלובש *כפפות כוח עוגי* (אוצר קסום) יוכל להשתחרר מן הרשת תוך 4 סיבובים.

ריחוף

טווח: 0

משך: 6 תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: המטיל בלבד

כאשר לחש זה מוטל, המטיל יכול לנוע מעלה או מטה באוויר כרצונו ללא כל תמיכה. עם זאת, לחש זה אינו מאפשר למטיל לנוע מצד לצד. המטיל יכול לרחף, למשל, לתקרה ומשם לנוע באיטיות הצידה על ידי דחיפות ומשיכות. קצב התנועה מעלה ומטה הוא 7 מ' לסיבוב.

לא ניתן להטיל את הלחש על יצור או חפץ אחר. המטיל יכול לשאת כמות רגילה של משא בעודו מרחף, עד 2,000 מט' (200 ק"ג) כובד, למשל עוד יצור בגודל אדם (אם אינו עוטה שריון מתכת). ניתן לשאת כל יצור הקטן מגודל אדם, אלה אם הוא עמוס במיוחד. אין גלגולי הצלה.

תע"ח (תפיסה על־חושית)*

טווח: 20 מ'

משך: 12 תורים

השפעה: כל המחשבות בכיוון אחד

לחש זה מאפשר למטיל "לשמוע" מחשבות. על המטיל להתרכז לכיוון אחד במשך שישה סיבובים (דקה אחת) כדי לשמוע את מחשבותיו (אם קיימות) של יצור הנמצא בטווח הלחש. הלחש מאפשר למטיל להבין את מחשבותיו של כל יצור אחד, ולא חשוב באיזו שפה הן. הלחש אינו מאפשר למטיל לשמוע את מחשבותיהם של יצורים אלמתים.

אם בכיוון בו מתרכז המטיל נמצא יותר מיצור אחד בטווח הלחש, המטיל "ישמע" בליל מחשבות בלתי ברור. הקוסם יצליח להבין בליל מחשבות זה רק אם יתרכז למשך שישה סיבובים נוספים, כדי למצוא יצור בודד.

לא ניתן לחסום *תע"ח* בעזרת שום כמות של נוזל או עץ, והלחש יכול לחדור גם מבעד ל־60 ס"מ אבן, אך שכבה דקה של עופרת תעצור אותו. המטרות יכולות לבצע גלגול הצלה נגד השפעות הלחש.



את היפוכו של לחש זה, *מסיכת מוות*, ניתן להטיל, באמצעות מגע, על כל יצור. מקבל הלחש חסין לחלוטין מפני *תע"ח* וכל סוג אחר של קריאת מחשבות כל עוד הלחש פועל.

לחשי קוסמים מעוצמה שלישית

ביטול קסם

טווח: 40 מ'
משך: תמידי
השפעה: משמיד לחשים בקוביה של 7 מ'

לחש זה משמיד לחשים בקוביה בנפח 7 X 7 X 7 מ'. הוא אינו משפיע על חפצי קסם. השפעות לחשים שנוצרו על־ידי מטיל (בין אם קוסם, כוהן, דרואיד או אלף) בדרגת ניסיון זהה או פחותה מזו של מטיל הלחש יושמדו מיד ובאופן אוטומטי. השפעות לחשים שנוצרו על־ידי מטיל מדרגה גבוהה יותר עלולים לא להיות מושפעים מן הלחש. הסיכוי לכישלון הוא 5% לכל דרגת הבדל בין מטילי הלחשים. לדוגמה, לקוסם בדרגה שביעית, המנסה לבטל לחש *קורים*, שהוטל על־ידי כוהן בדרגה תשיעית, יש סיכוי של 10% להיכשל.

הלחש לא ישפיע על חפצי קסם (כגון מגילות, חרבות קסומות וכדומה). עם זאת, הוא יכול לבטל השפעותיו של חפץ קסם לאחר השימוש בו (קוסם יכול, למשל, להטיל *ביטול קסם* על אדם, הנשלט על־ידי *טבעת שליטה בבני־אדם* וכך להוציאו משליטות הטבעת.

ברק

טווח: 60 מ'
משך: מיידי
השפעה: חזיז באורך 20 מ' ובעובי של 1.5 מ'

לחש זה יוצר חזיז ברק, המתחיל במרחק של כ־60 מ' מן המטיל, ומשתרך לאורך 20 מ' נוספים בקו ישר לפניו. כל היצורים הנמצאים בטווח ההשפעה סופגים 1ק6 נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם (אלף בדרגה שישית, למשל, יטיל *ברק* שיגרום 6ק6 נקודות נזק).

כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מהנזק.

אם *ברק* פוגע במשטח מוצק (כגון קיר), הוא חוזר לעבר המטיל, עד שאורך החזיז הופך 20 מ'.

האצה*

טווח: 80 מ'
משך: 3 תורים
השפעה: עד 24 יצורים ינועו במהירות כפולה מן הרגיל

לחש זה מאפשר למספר מקסימלי של 24 יצורים, הנמצאים במעגל שקוטרו 20 מ', לבצע פעולות במהירות כפולה מן הרגיל למשך חצי שעה (3 תורים). המושפעים מן הלחש יוכלו לנוע במהירות כפולה ולהכפיל את מספר התקפות הקליעים או הקפא"פ. הלחש אינו משפיע על קצב פעולתם של קסמים, ולכן מטיל לחשים המושפע מלחש *האצה* אינו יכול להטיל יותר מלחש אחד או להשתמש ביותר מחפץ קסם (בדיד למשל) בסיבוב.

היפוכו של לחש זה, *האטה*, יסיר את השפעתו של לחש *האצה*, או יגרום לקורבנות לנוע ולתקוף במחצית מן המהירות הרגילה.

כמו לחש *האצה*, לחש *האטה* אינו משפיע על השימוש בלחשים או בחפצי קסם.

הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעת הלחש.

הגנה מקליעים רגילים

טווח: 10 מ'
משך: 12 תורים
השפעה: יצור אחד

לחש זה מעניק למקבל חסינות מלאה מפני כל קליע קטן ובלתי־קסום (כגון חיצים, קליעים, חניתות מוטלות וכדומה). התקפות מטווחות פשוט מחמיצות את מטרתן. התקפות נרחבות או קסומות, כמו אבן קטפולטה או חץ קסום, אינן מושפעות.

המטיל יכול להטיל את הלחש על כל יצור אחד הנמצא בטווח הלחש.

הגנה מרשע ברדיוס של 10 מ'

טווח: 0
משך: 12 תורים
השפעה: מחסום בקוטר 6 מ'

לחש זה יוצר מחסום בלתי־נראה סביב המטיל, הנמתח ברדיוס של 3 מ' לכל כיוון. לחש זה מספק הגנה מפני התקפותיהן של מפלצות בעלות נטייה שונה מזו של המטיל. כל יצור הנמצא בתוך המחסום מקבל בונוס של +1 לכל גלגולי ההצלה שלו וכל ההתקפות נגד היצורים הנמצאים בתוך המחסום סופגות עונש של -1 לגלגולי ההתקפה של התוקף, כל עוד הלחש תקף.

בנוסף לכך, יצורים מכושפים אינם יכולים לתקוף את הנמצאים בתוך המחסום בקפא"פ (קרב מגע). (יצור מכושף הוא כל יצור שנשלט או זומן על ידי קסם, למשל, יצור מוקסם, או יצור אשר אינו נפגע, אלא מכלי נשק קסומים. יצורים הנפגעים רק מכלי נשק מוכספים, כמו זאבי אדם, אינם נחשבים ליצורים מכושפים.)

אם מישהו הנמצא בתוך המחסום תוקף יצור מכושף, המחסום לא יימנע עוד מן היצור לתקוף בקפא"פ, אך הבונוס לגלגולי ההצלה והעונש לגלגולי הפגיעה עדיין חלים.

תוקפים, כולל מפלצות מכושפות, יכולים לתקוף יצורים הנמצאים בתוך המחסום באמצעות קליעים או התקפות קסומות. הם סובלים מעונש של -1 לגלגולי ההתקפה, אך זהו העונש היחיד המוטל עליהם.

היעלמות מהעין ברדיוס של 3 מ'

טווח: 40 מ'
משך: תמידי עד שמופר
השפעה: כל היצורים בטווח של 3 מ'

לחש זה הופך את המקבל (ואת כל שאר האנשים הנמצאים בטווח של 3 מ' ממנו בעת ההטלה) לבלתי־נראה. זוהי השפעה סביבתית, ומי שנע אל מחוץ לטווח ה־3 מ' הופך גלוי לעין. אין הם יכולים לשוב ולהפוך בלתי־נראים באמצעות חזרה לתחום פעולת הלחש. מלבד זאת, הלחש משפיע בדיוק כמו לחש *היעלמות מעין* רגיל, ויצור בלתי נראה יישאר במצב זה, עד שיתקוף או יטיל לחש כלשהו.

כל החפצים הנישאים (בין אם על־ידי המקבל ובין אם על־ידי יצורים אחרים בטווח הלחש) הופכים בלתי־נראים.

זיוונות

טווח: מגע
משך: יום אחד
השפעה: יצור חי אחד

לחש זה מאפשר למקבלו לראות החשיכה לטווח של 20 מ', עם אותו סוג ראייה כמו הראייה בה ניחנים אלפים וגמדים.

זיוונות היא היכולת לראות חום (והיעדר חום). אלפים, גמדים ומטילי לחש *הזיוונות* ניחנים בזיוונות, בנוסף לראייה רגילה, והם יכולים לראות למרחק 20 מ' בחשיכה. הזיוונות אינה פועלת באור קסום או רגיל. אש ומקורות חום אחרים יכולים להפריע לזיוונות, ממש כשם שהבזק אור בהיר יכול לגרום לעמעום הראייה הרגילה לזמן מה.

עם זיוונות, דברים חמים נראים אדומים ודברים קרים נראים כחולים. לדוגמה: יצור מתקרב יכול להיראות כצורה אדומה, המשאירה אחריה עקבות אדמדמים, ואילו בריכת מים קרים תיראה בצבע כחול עמוק.

יצורים בעלי זיוונות יכולים אפילו לראות עצמים או יצורים, אשר הטמפרטורה שלהם היא כשל האוויר (כגון, שולחנות או שלדים), מכיוון שזרימות האוויר תראה לצופה באופן בלתי נמנע את גבולות החפץ ו"תצבע" אותם בגוון תכול חלוש. כל עוד החפץ עומד במקומו, הוא יהיה עמום למראה, אך ברגע שיתחיל לנוע, הוא יהפוך לצורה כחולה מטושטשת אך בולטת ביותר.

לא ניתן לקרוא בעזרת זיוונות. ניתן לזהות באמצעותה אדם יחיד, אך ורק אם הוא עומד במרחק שאינו עולה על 3 מ', אלא עם הוא בולט במיוחד (למשל, אדם שגובהו 2.5 מ', אדם הנעזר במקל הליכה וכדומה).

יצירת אוויר

טווח: האזור הקרוב, 2,400 מ' מעוקב
משך: שעה אחת לכל דרגה של המטיל
השפעה: מספק אוויר בר־נשימה

לחש זה מייצר אוויר בר־נשימה, במיוחד באזורים שבהם אין אחרת אוויר כזה. הלחש מוטל על נפח של 2,400 מ' מעוקב וכל עוד השפעתו תקפה, לכל האנשים הנמצאים באזור יהיה אוויר טוב לנשימה.

נהוג להשתמש בלחש זה כאשר חוקרי מבוכים נלכדים והאוויר אוזל. כאשר הלחש מוטל בדרך זו, השפעתו נותרת במקום אחד ואינה נעה עם המטיל.

אך ניתן להטיל את הלחש גם בצורה שונה. ניתן להטילו על חלקו הפנימי של כלי רכב (למשל, הסיפון התחתון בספינה), על יצורים חיים או על פריטי ציוד. כאשר הוא מוטל בצורה זו, הוא מספק אוויר דחוס לכל משך השפעת הלחש, וינוע יחד עם הרכב עליו הוטל.

ניתן להטיל את הלחש על יצור אחד, אשר יוכל אז לנשום כרגיל. אך לחש זה אינו זהה ללחש *נשימת מים*; אם מקבל הלחש קופץ למים בזמן השפעת הלחש, הוא יוכל לנשום, אך כמויות גדולות של אוויר יבעבעו ממנו כל הזמן, ולא יאפשרו תנועה חרישית.

אם הלחש מוטל על פריט ציוד מסוים, כגון קסדה, חובש הקסדה יוכל לנשום כרגיל בכל מצב, אך אם הקסדה אינה אטומה לחלוטין, האוויר ידלוף תחת לחץ; דבר זה לא יאפשר בשום אופן תנועה חשאית מתחת למים.

יצור מעופף, שהוטל עליו לחש זה, יוכל לנשום בסביבה עוינת וכן יוכל לעוף דרך ריק חסר־אוויר. פירושו של דבר, שרוכב פגסוס, למשל, יכול להטיל את הלחש פעם על עצמו ופעם על הפגסוס ושניהם יכולים לעופף לאתר של החלל החיצון.

הלחש אינו מגן על אנשים מפני השפעות גז רעיל, אלא אם הגז המסוים הוא אחד ממרכיבי האטמוספירה הרגילים.

כדור אש

טווח: 80 מ'
משך: מיידי
השפעה: פיצוץ בקוטר 13 מ'

לחש זה יוצר קליע אש, המתפוצץ והופך לכדור אש בקוטר 13 מ' (רדיוס 7 מ') עם פגיעתו במטרה. *כדור האש* יגרום 1ק6 נקודות נזק על כל דרגת ניסיון של המטיל לכל אחד מהיצורים הנמצאים בטווח הפיצוץ שלו.

כל קורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הגלגול מוצלח, הקורבן יספוג רק מחצית מהנזק . לדוגמה: *כדור אש*, המוטל על ידי מטיל לחשים מדרגה שישית, יגרום 6ק6 (3 עד 36) נקודות נזק, ודמויות שהצליחו בגלגולי ההצלה שלהם נגד לחשים, יספגו רק מחצית מן הנזק שגולגל.

מעוף

טווח: מגע
משך: 1ק6 (1 עד 6) תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: יצור אחד יכול לעוף

לחש זה מאפשר למטרת הלחש (או למטיל עצמו) לעוף. מקבל הלחש יכול לעוף לכל כיוון, בכל מהירות עד 120 (40) מ' על־ידי התרכזות. מקבל הלחש יכול גם לעצור ולרחף בכל נקודה (בדומה ללחש *ריחוף*); פעולה זו אינה מצריכה התרכזות.

נשימת מים

טווח: 10 מ'
משך: יום אחד (24 שעות)
השפעה: יצור אחד נושם־אוויר

לחש זה מאפשר למקבל לנשום מתחת למים (בכל עומק). הוא אינו משפיע על תנועתו או על נשימת האוויר, לאחר שהמקבל יוצא מן המים.

עצירת איש*

טווח: 40 מ'
משך: תור אחד לכל דרגה
השפעה: משתק עד 4 יצורים

הלחש *עצירת איש* משפיע על בני אדם, דמויי־אדם או יצורים הדומים לבני אדם (כמו, דובלין, דריאד, נולים, הובגובלין, קובולד, לטאיש, עוג, אורק, ניקסי, פיקסי או ספרייט). הלחש לא ישפיע על יצורים אלמתים או על יצורים הגדולים מעוג.

כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להפוך משותק למשך תשעה תורים. ניתן להטיל את הלחש על אדם בודד או על קבוצה. כאשר מטילים את הלחש על אדם בודד, הוא סובל מעונש של 2– לגלגול ההצלה שלו נגד לחשים. אם הלחש מוטל על קבוצה, הוא ישפיע על עד 4 אנשים (לבחירת הקוסם), אך ללא עונש לגלגולי ההצלה שלהם. ניתן להסיר את השיתוק רק באמצעות צורתו המהופכת של לחש זה או על ידי הלחש *ביטול קסם*.

היפוכו של לחש זה, *שיחרור איש*, יסיר את השיתוק של עד ארבעה קורבנות של צורתו הרגילה של הלחש (בכלל זה לחש *עצירת איש* המוטל על־ידי כוהן). ללחש אין כל השפעה נוספת; הוא אינו מסיר את ההשפעות השיתוק הנגרמות על־ידי גועל, למשל.

רע"ח (ראייה על־חושית)

טווח: 20 מ'
משך: 12 תורים
השפעה: ראייה דרך עיני יצור אחר

באמצעות לחש זה, המטיל יכול לראות דרך עיניו של כל יצור אחד הנמצא בטווח הלחש.

"התבוננות" דרך עיני יצור אחר אורכת תור אחד, לאחר מבן, יכול המטיל לעבור ליצור אחר, אפילו יצור הנמצא בכיוון שונה, ואין הוא צריך להטיל את הלחש שוב. 60 ס"מ של אבן או שכבת עופרת דקה יחסמו את השפעת הלחש. אין גלגולי הצלה.

לחשי קוסמים מעוצמה רביעית

בלבול

טווח: 40 מ'
משך: 12 תורים
השפעה: 3 עד 18 יצורים באזור של 20 מ'

לחש זה יבלבל את קורבנותיו וישפיע על כל היצורים הנמצאים ברדיוס של 10 מ'. קורבנות בעלי פחות מ־1+2 קב"פ אינם מקבלים גלגול הצלה. קורבנות בעלי 1+2 קב"פ ומעלה חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים מדי סיבוב במשך השפעת הלחש, אם הם נותרים באזור, או *להתבלבל*.

יצורים *מבולבלים* פועלים באופן מקרי. על שה"מ לגלגל 2ק6 מדי סיבוב כדי לקבוע את פעולותיו של כל יצור, בהתאם לטבלה הבאה:

תוצאות הבלבול

גלגול ב־2ק6	*תוצאה*
2־5	תוקף את חבורת המטיל
6־8	אינו עושה דבר
9־12	תוקף את חבורתו הוא

גדילת צמחים*

טווח: 40 מ'
משך: מיוחד
השפעה: מגדיל 1,000 מ"ר של צמחים

לחש זה גורם לחורשה או יער רגילים להפוך מכוסים בצמחיה עבה ופראית, המורכבת מצמחים מטפסים וזוחלים, קוצים ושיחים קוצניים (או סוגי צמחיה נמוכה המתאימים לאזור). הלחש משפיע על אזור שגודלו אינו עולה על 1,000 מ"ר (המטיל בוחר את מימדי אזור השפעת הלחש). הצמחים שישפעו חייבים להיות בשלמותם בטווח הלחש.

השטח המושפע מן הלחש הופך בלתי חדיר לכל היצורים, פרט ליצורים ענקיים. ההשפעה נמשכת עד שהיא מוסרת על־ידי היפוכו של הלחש או על־ידי לחש *ביטול קסם*.

היפוכו של לחש זה, *כיווץ צמחים*, גורם לכל הצמחים הרגילים הנמצאים בתחום השפעת הלחש להתכווץ ולאפשר מעבר. ניתן להשתמש בו כדי לבטל את השפעות הלחש הרגיל. *כיווץ צמחים* לא ישפיע על מפלצות דמויות־צמחים (כמו עצנעים).

דלת מימדית

טווח: 3 מ'
משך: סיבוב אחד
השפעה: מעבירה בביטחה יצור אחד

לחש זה יעביר יצור אחד (או את המטיל או קורבן הנמצא בטווח של 3 מ' ממנו) למקום המרוחק עד כדי 120 מ' ממקום הטלת הלחש. המטיל יבחר את היעד המבוקש. אם אינו מכיר את המקום, באפשרותו של המטיל לציין את כיוון ומרחק המסע, אך המרחק אינו יכול לעלות על 120 מ' (למשל, 120 מ' בקו ישר למעלה, או 70 מ' מערבה, 20 דרומה ו־30 למטה).

אם דבר זה יגרום למקבל להגיע למקום התפוס כבר על־ידי עצם מוצק כלשהו, ללחש לא תהיה כל השפעה.

מקבל סרבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעת הלחש.

הסרת קללה*

טווח: מגע
משך: תמידי
השפעה: מסיר כל קללה אחת

לחש זה מסיר קללה אחת, שהוטלה על דמות, חפץ או אזור. קללות מסוימות – במיוחד קללות על חפצי קסם – עשויות להיות מוסרות באופן זמני בלבד, על־פי החלטת שה"מ, והן עשויות להצריך לחש *ביטול רוע* כוהני לשם הסרה תמידית של ההשפעות (או לחש *הסרת קללה* שיוטל על־ידי מטיל לחשים מדרגה גבוהה).

היפוכו של לחש זה, *קללה*, גורם לביש מזל או עונש למקבל. הגבול היחיד לקללות הוא דמיונו של המטיל, אך אם קללה מסוימת חזקה מדי, היא עלולה לחזור אל המטיל (על־פי החלטת שה"מ) גבולות בטוחים לקללות יהיו: עונש של 4– לגלגולי ההתקפה; עונש של 2– לכל גלגולי ההצלה; הפחתה של הדרישה הראשית למחצית מן הרגיל. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן *הקללה*.

הקסמת מפלצת

טווח: 40 מ'
משך: מיוחד
השפעה: יצור חי אחד או יותר

לחש זה זהה ללחש *הקסמת איש*, אך הוא משפיע על כל יצור, מלבד מפלצות אלמתות. אם הלחש מוטל על יצורים בעלי 3 קב"פ ומטה, הוא יקסים 3ק6 (3 עד 18) יצורים. אחרת, הוא יקסים רק יצור אחד.

כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעות הלחש.

יצירת בד

טווח: מגע
משך: תמידי
השפעה: יוצר עד 10 X 10 מ' בד

לחש זה יוצר כמויות בד שגודלן אינו עולה על 30 X 30 מ'. בד שנוצר מלחש אחד חייב להופיע כיחידה אחת. בניגוד לרבים מלחשי היצירה, לחש זה יוצר בד בלתי־קסום ולא ניתן לבטלו.

אם במערכה נעשה שימוש בחוקי המיומנויות הכלליות האפשריים והמטיל ניחן ביכולת האומנות המתאימה, ביכולתו לעצב את הבד בעודו יוצר אותו. הוא יכול ליצור, למשל, מפרש, פריט ביגוד אחד, וילון, חבל רגיל באורך 20 מ' ועוד. אם במערכה לא נעשה שימוש בחוקי המיומנות, ייתכן שהדמות הוגדרה קודם לכן כמיומנת בעבודות בד, כדי שתוכל לבצע פעולה מעין זו עתה. באופן טבעי, בד שנוצר באמצעות לחש זה, ניתן מאוחר יותר לגזור, לתפור וליצור ממנו את הפריטים שהוזכרו בכל דרך אחרת.

בד שנוצר בדרך זו דומה לפשתן בלתי צבוע. הוא נוקשה, שמיש ואינו נוצץ. המטיל יכול ליצור את הבד ללא גימור, ומאוחר יותר הוא או מטיל אחר יכולים לחבר אליו בד נוסף שנוצר באותה דרך, אשר יתחבר לקצהו, ללא כל תפר ומבלי



שמקום החיבור יהיה חלש. תכונה זו גורמת ללחש זה להיות שימושי במיוחד ליצירת מפרשים חזקים.

לאחר שהבד נוצר, הוא יוצא מידיו של הקוסם ונפרס על הרצפה. אם ישנם מכשולים בדרכו הוא ייערם מעליהם, אך לא ידחוף אותם הצידה. לא ניתן להטיל את הלחש במטרה ליצור סדין ענק, אשר ייפול על קבוצת אויבים. כאשר הבד נוצר, לא ניתן לחברו לשום דבר, מלבד בד אחר שנוצר באותה דרך, כמתואר מעלה. לא ניתן להטיל את הלחש באזור התפוס כבר על־ידי עצם אחר.

בהרפתקות, לחש זה שימושי ביותר ליצירת חבלים ומקלט מהיר.

סופת קרח / קיר קרח

טווח: 40 מ'

משך: סופה, סיבוב אחד; קיר, 12 סיבובים

השפעה: סופה בנפח 7 X 7 X 7 מ'; או קיר של 400 מ"ר

ניתן להטיל את הלחש באחת משתי צורות: או כהתפרצות קרח, *סופת קרח* או *כקיר קרח*.

סופת קרח ממלאת קוביה של 7 X 7 X 7 מ'. אם היא מוטלת על איזור קטן יותר, אורכה יהיה 7 מ' לכל היותר. הסופה גורמת 1ק6 נקודות נזק קור על כל דרגה של המטיל לכל יצור הנמצא באזור. הקורבנות יכולים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים; אם הגלגול מוצלח, הקורבן סופג רק מחצית מהנזק. יצורי אש (דרקונים אדומים, סלמנדרות להבה וכדומה) סובלים מעונש של 4– לגלגולי ההצלה שלהם, ואילו יצורי־קור (ענקי כפור, סלמנדרות כפור וכדומה) אינם מושפעים מלחש זה.

קיר קרח הוא קיר אנכי דק, בכל מידה או צורה שיקבע המטיל, שמידותיו אינן עולות בסך־הכל על 400 מ"ר (10 X 40 מ', 20 X 20 מ' וכולי). קיר זה הינו אטום והוא אוטם את שדה הראייה. יש להטיל את הקיר כך שייתמך בקרקע או על משטח תמיכה דומה, ולא ניתן להטילו על שטח התפוס כבר על ידי עצם אחר.

יצורים בעלי פחות מ־4 קב"פ או דרגות אינם יכולים לפרוץ את הקיר. יצורים בעלי 4 קב"פ או דרגות ומעלה יכולים לפרוץ אותו, אך הם סופגים 1ק6 נקודות נזק במהלך הפריצה. יצורי אש סופגים (כל אחד) נזק כפול (2ק6) במהלך הפריצה.

עין המכשף

טווח: 80 מ'

משך: 6 תורים

השפעה: יוצר עין בלתי נראית, הניתנת להזזה

הלחש יוצר עין בלתי נראית דרכה יכול המטיל לראות. גודלה הוא כגודל עין רגילה והיא בעלת זיוונות (טווח 20 מ'). *עין המכשף* מרחפת באוויר בקצב שאינו עולה על 40 מ' לתור, אך אינה יכולה לעבור דרך עצמים מוצקים או להתרחק מן המטיל למרחק העולה על 80 מ'. על המטיל להתרכז (מבלי לנוע) כדי לראות דרך העין.

קיר אש

טווח: 20 מ'

משך: התרכזות

השפעה: יוצר 400 מ"ר של אש

לחש זה יוצר *קיר אש* אנכי ודק, בכל צורה וגודל שיקבע המטיל, בתנאי שאינו עולה על 400 מ"ר (לדוגמה, 10 X 40 מ' או 20 X 20 מ'). הקיר הינו אטום והוא חוסם את שדה הראייה. לא ניתן להטיל את הקיר אם השטח חסום על־ידי עצם אחר. הלחש נמשך כל עוד המטיל מתרכז בו, מבלי לזוז.

יצורים בעלי פחות מ־4 קב"פ אינם יכולים לפרוץ את הקיר. יצורים בעלי יותר מ־4 קב"פ יכולים לפרוץ את הקיר, אך הם סופגים 1ק6 נקודות נזק בעשותם כן. אלמתים ויצורי קור (דרקונים לבנים, ענקי כפור וכדומה) סופגים נזק כפול במהלך פריצת קיר כזה.

שטח דמיוני

טווח: 80 מ'

משך: מיוחד

השפעה: משנה או מסתיר אזור ברדיוס של 80 מ' (או פחות)

לחש זה יוצר אשליה של תכונת שטח, בתוך מבנה (למשל, בור, מדרגות וכדומה) או מחוץ למבנה (גבעה, ביצה, חורשה וכדומה), העשויה להסתיר תכונה אמיתית. המטיל יכול ליצור, למשל, אשליה של אדמה מוצקה מעל סדרת בורות או חולות טובעניים, או ליצור אשליה של חורשה צפופה מעל מקום משכנו של מחנהו הצבאי.

מטיל הלחש יכול לבחור למקם את השטח הדמיוני שלו על־פני שטח קטן יחסית (למשל, חדר כס המלכות) או על־פני אזור רחב הרבה יותר (למשל, גבעה). אם הוא בוחר להטיל את הלחש על מאפיין של שטח רחב יחסית, מאפיין זה חייב להימצא בשלמותו בתחום השפעת הלחש (גבעה שקוטרה עולה על 160 מ' לא תושפע).

הלחש נמשך עד שנוגע באשליה יצור תבוני או עד לביטולו.

שינוי אחר

טווח: 20 מ'

משך: תמידי עד לביטולו

השפעה: משנה יצור חי אחד

הלחש הופך את הקורבן ליצור חי אחר. קוביות הפגיעה של הצורה החדשה אינן יכולות לעלות על כפליים קוביות הפגיעה של הצורה המקורית, אחרת פעולת הלחש תיכשל. נקודות הפגיעה של הקורבן נותרות כשהיו; נסיך מדרגה 8, בעל 32 נקודות פגיעה, יכול להפוך לקרפד, בעל 32 נקודות פגיעה.

בניגוד ללחש *שינוי עצמי*, הלחש *שינוי אחר* ממש הופך את הקורבן ליצור חדש, ונותן לו את כל יכולות הצורה החדשה, מגמותיה והתנהגותה. לדוגמה, הובגובלין ששונה והפך לפרד יחשוב ויתנהג כפרד.

לחש זה אינו יכול ליצור כפיל של פרט מסוים, אלא רק של גזע או סוג מפלצת. לדוגמה, יצור ששונה ללוחם מדרגה 9 יהפוך אכן לאדם, אך לא בהכרח ללוחם ולא בדרגה גבוהה מדרגה 1.

קורבן לחש זה יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעותיו. ההשפעה נמשכת עד לביטולה או עד שהיצורים מתים.

שינוי המוני

טווח: 80 מ'

משך: ראה תיאור

השפעה: יוצר אשליה של עצים בטווח של 80 מ'

הלחש ישפיע על עד 100 בני־אדם או יצורים בגודל אדם הנמצאים בקוטר של 80 מ', ויגרום להם להיראות כעצי חורשה, יער עבות או כל סוג אחר של צמחיה גבוהה, המתאים לאזור (הלחש לא יפעל באזורים מדבריים, אלא אם מדבריות המערכה מתאפיינים בקקטוסים). יצורים

סרבנים לא יושפעו. ניתן לכלול יצורים הגדולים מגודל אדם (סוסים למשל), כל אחד מהם יחשב כמו שניים או שלושה בני־אדם. האשליה תסתיר את המקבלים מפני יצורים הנעים באזור המושפע.

הלחש נמשך עד להטלת *ביטול קסם* עליו או עד שהמטיל מחליט להסיר את האשליה. כל יצור מוסווה יחזור לצורתו הרגילה, אם יצא מטווח השפעת הלחש. עם זאת, תזוזה בתוך אזור ההשפעה אינה הורסת את האשליה.

שינוי עצמי

טווח: 0 (המטיל בלבד)

משך: 6 תורים + תור אחד על כל דרגה של המטיל

השפעה: המטיל יכול לשנות צורה

הלחש מאפשר למטיל לשנות צורה, ולעטות את צורתו הפיזית של יצור חי אחר. קוביות הפגיעה של הצורה החדשה חייבות להיות שוות במספרן או נמוכות מקוביות הפגיעה של המטיל, אחרת הלחש ייכשל.

הדרג"ש של המטיל, נקודות הפגיעה שלו, גלגולי ההתקפה וגלגולי ההצלה שלו אינם משתנים, והוא אינו מקבל יכולות מיוחדות (דוגמת יכולת השיתוק של גועל) או חסינויות מיוחדות של הצורה החדשה; עם זאת, הוא כן זוכה ביכולות הפיזיות הטבעיות של הצורה החדשה. לדוגמה, למטיל לחשים ששינה צורה והפך לענק כפור יהיה כוח של ענק כפור ואת היכולת להשליך סלעים, אך הוא לא יהיה חסין בפני קור. מטיל לחשים שהפך לדרקון יוכל לעוף, אך לא יוכל להשתמש בשום כלי נשיפה או לחש.

המטיל אינו יכול להטיל לחשים בשעה שהוא בצורתו השונה. הלחש נמשך על־פי המשך הנקוב, עד לביטולו או עד שהמטיל מקפח את חייו. הלחש לא יאפשר למטיל לעטות צורה של פרט מסוים (ראה שינוי אחר).

לחשי קוסמים מעוצמה חמישית

בקבוק קסם

טווח: 10 מ'

משך: ראה תיאור

השפעה: משתלט על גוף אחד

לחש זה גורם לגופו של המטיל להיכנס לטראנס, בעוד כוח החיים שלו נכנס לתוך חפץ דומם (הנקרא בקבוק קסם, ולא חשוב מהי צורתו; אין הוא חייב להיות בקבוק) הנמצא בטווח הלחש. מתוך חפץ זה, כוח החיים של המטיל יכול לנסות ולהשתלט על כל יצור אחד הנמצא בטווח של 40 מ' ממנו. אם הקורבן מצליח בגלגול ההצלה שלו נגד לחשים, הניסיון נכשל והמטיל אינו יכול לנסות להשתלט על יצור זה שוב למשך תור אחד. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, המטיל משתלט על גופו וכוח החיים של הקורבן מוכנס אל בקבוק הקסם.

המטיל יכול לגרום לגוף לבצע כל פעולה רגילה, אך לא להפעיל יכולות מיוחדות (בדומה להשפעת הלחש *שינוי עצמי*). לחש *ביטול רוע* יאלץ את כוח החיים של המטיל לצאת מגופו של הקורבן ולחזור לבקבוק הקסם. כאשר המטיל חוזר לגופו המקורי, כוח החיים של הקורבן חוזר אליו והלחש תם.

אם הגוף הנשלט מושמד, כוח החיים של הקורבן מת וכוח החיים של המטיל חוזר לבקבוק הקסם. משם יכול המטיל לנסות ולהשתלט על גוף אחר או לחזור לגופו המקורי.

אם בקבוק הקסם נהרס בזמן שכוח החיים של המטיל נמצא בתוכו, המטיל נהרג. אם הבקבוק נהרס בשעה שכוח החיים של המטיל נמצא בגוף הקורבן, כוח החיים ננטש בגוף זה וכוח החיים של הקורבן (בעל הגוף במקור) מושמד. אם גופו המקורי של המטיל מושמד, כוח החיים שלו נעזב בבקבוק הקסם עד שהמטיל מצליח להשתלט על גוף אחר!

ההשתלטות על גוף אחר היא פעולת תוהו.

המסה*

טווח: 40 מ'

משך: 3 עד 18 ימים

השפעה: ממיס 1,000 מ"ר

לחש זה הופך נפח אדמה או סלעים (אך לא מבנה) לאגם בוץ. אזור שעומקו או עוביו עד 3 מ' יושפע, אם שטחו אינו עולה על 1,000 מ"ר. הקוסם יכול לבחור ברוחב ובאורך המדויקים (100 X 10 מ', 20 X 50 מ' וכדומה), אולם האזור כולו חייב להימצא במרחק של עד 80 מ' מן המטיל. קצב תנועתם של יצורים הנעים בבוץ יואט ב־10% יחסית לקצב תנועתם הרגיל במקרה הטוב, והם עלולים להיתקע (על־פי החלטת שה"מ, הקורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לא להיתקע).

היפוכו של לחש זה (*הקשחה*) יהפוך את אותו נפח של בוץ לסלע, אך באופן תמידי. קורבן השרוי בבוץ יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהילכדות בבוץ המוקשה.

הנפשת מתים

טווח: 20 מ'

משך: תמידי

השפעה: יוצר זומבים או שלדים

לחש זה מאפשר למטיל ליצור שלדים או זומבים קסומים מונפשים משלדים רגילים או גופות מתים הנמצאות בתחום השפעת הלחש. יצורים אלמתים מונפשים אלה יצייתו לקוסם עד שיושמדו על־ידי קוסם אחר או על־ידי לחש *ביטול קסם*.

עבור כל דרגת ניסיון של המטיל, ביכולתו להנפיש קוביית פגיעה אחת של אלמת. לשלד יש מספר קוביות פגיעה כמו ליצור המקורי, אך לזומבי יש קוביית פגיעה אחת יותר מאשר למקור. שימו לב, כי אין מחשיבים לצורך זה דרגות ניסיון של דמויות כקוביות פגיעה: למטרות לחש זה, כל בני־האדם ודמוי־האדם הם יצורים בעלי 1 קב"פ, לכן "שאריותיו" של גנב מדרגה 9 יונפשו כזומבי בעל 2 קב"פ.

ליצורים מונפשים אין כל לחשים, אך הם חסינים בפני השפעות *הרדמה והקסמה* ובפני רעל. קוסמי סדר חייבים להקפיד להשתמש בלחש זה רק למטרות טובות. *הנפשת מתים* היא, בדרך כלל, פעולת תוהו.

זימון יסודון

טווח: 80 מ'

משך: התרכזות

השפעה: מזמן יסודון אחד בעל 16 קב"פ

לחש זה מאפשר למטיל לזמן כל יסודון אחד (דרג"ש 2–, קב"פ 16, נזק 3ק8; ראה תיאור יסודונים בפרק 14). המטיל יכול לזמן רק יסודון אחד מכל סוג (אדמה, אוויר, אש, מים) ביום אחד.

היסודון יבצע כל משימה הנמצאת בגבול כוחותיו (נשיאת משאות, תקיפה וכדומה) כל עוד המטיל שומר על שליטה באמצעות התרכזות. המטיל אינו יכול ללחום, להטיל לחשים אחרים או לנוע בקצב העולה על מחצית מקצב התנועה הרגיל שלו, אחרת יאבד את השליטה ביסודון. אם הוא מאבד את השליטה ביסודון, הוא אינו יכול לזכות בה שוב. יסודון בלתי נשלט ינסה לרצוח את מזמנו ועשוי לתקוף כל מי שיעמוד בדרכו לעשיית מעשה זה.

מטיל הלחשים יכול להחזיר יסודון שזומן למישור הביתי שלו פשוט על־ידי התרכזות. לחש *ביטול קסם* או *ביטול רוע* יכולים להשיב יסודון בלתי נשלט למישור הבית שלו.

טלקינזיס

טווח: 40 מ'

משך: 6 סיבובים

השפעה: 200 מט' משקל לכל דרגה של המטיל

הלחש מאפשר למטיל להזיז יצור או עצם על־ידי התרכזות בלבד. משקלו של הפריט יכול להגיע עד 200 מט' (10 ק"ג) לכל דרגה של המטיל (אלף מדרגה עשירית יכול להזיז חפץ שמשקלו עד 2,000 מט', או 100 ק"ג). המטיל יכול להזיז את החפץ בכל כיוון, בקצב של עד 7 מ' לסיבוב.

קורבן סרבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מההשפעה. אם הוא מצליח בגלגול ההצלה, הוא אינו זז. אם המטרה מוחזקת על־ידי מישהו, האוחז יכול לבצע גלגול הצלה עם עונש 2– כדי להמשיך להחזיק בחפץ המטרה.

אם לחש *הטלקינזיס* חוטף עצם נישא ולא אחוז ביד, בעליו יכול לנסות לחטוף אותו בחזרה בעת לקיחתו. כדי לתפוס את החפץ הנחטף, עליו לבצע גלגול הצלה נגד לחשים עם עונש של 5–.

המטיל חייב להתרכז בעודו מניע חפצים, והחפצים ייפלו אם המטיל יופרע בשעת מלאכתו.

יצירת עץ

טווח: מגע

משך: תמידי

השפעה: יוצר 300 מ' מעוקבים של עץ

לחש זה יוצר מסה של עץ השווה ל־300 מ' מעוקבים; ניתן לסדרה בכל צורה שבוחר המטיל (קיר של 3 X 10 X 10 מ' או של 2 X 5 X 30 מ' וכדומה).

זמן ההטלה משתנה בהתאם למורכבות התכנון. קיר פשוט וצורות פשוטות אחרות מצריכות סיבוב אחד. גרם מדרגות פשוט עשוי לדרוש 10 סיבובים (תור אחד). תכנון מורכב האמור לעמוד בדרישות מיוחדות ביותר – דוגמת שדרית ספינה – יכול לדרוש את הזמן המרבי המותר, 12 תורים (שעתיים) רק כדי לעצבו באופן כללי. כאשר המטיל רוצה לנסות לבנות צורה מורכבת, שה"מ יחליט כמה זמן תארך בניית הקיר.

העצם חייב להיווצר כמקשה אחת, ללא חלקים נעים. מטיל הלחש יכול להטיל מאוחר יותר לחש *יצירת עץ* על העצם שכבר יצר באמצעות אותו לחש, כדי לשנותו למשך זמן שאינו עולה על שעתיים. כך, למשל, חורטים אמנים מטילי לחשים חריטות עדינות בעץ. כאשר המטיל שבע רצון ממלאכתו, הוא מטיל עליה את הלחש *יצירת עץ* בפעם השלישית והאחרונה כדי ל"קבע אותה במקומה", לאחר מכן לא ניתן עוד לשנותה באמצעות לחש זה.

מסת העץ חייבת להיווצר כך שתיתמך בקרקע או במשטח תמיכה דומה, ולא ניתן ליצור אותה באזור התפוס כבר על־ידי עצם אחר.

המטיל יכול ליצור את העץ שלו עם צד אחד או יותר שאינם מעובדים, ומאוחר יותר הוא או מטיל אחר יכולים להשתמש בלחש *יצירת עץ* נוסף כדי לחבר אל מסת עץ זו מסת עץ נוספת באופן מושלם בצדדים הלא מעובדים – לא יראה כל חיבור או תפר ולא תתגלה כל חולשה בנקודת החיבור. בשל תכונה זו, לחש זה יעיל במיוחד לבניית ספינות חזקות ומבני עץ.

המטיל יכול לקבוע איזה סוג עץ ייווצר, בגבולות ההגיון. שה"מ עשוי לסרב לבחירת עץ יקר, אקזוטי או קסום.

העץ הנוצר באמצעות לחש זה בלתי ניתן לביטול; הוא יישאר עד שיושמד, יישרף או יהרס באמצעות לחשים כמו *התפוררות*.

הדרג"ש ונקודות הפגיעה של חומרי בניין נתונים בטבלת הביצורים, בעמוד 137. בהתאם להנחיות אלה, לקיר עץ יש דרג"ש 4–(6) ו־60 נקודות פגיעה לכל 30 ס"מ עובי. עוביים של רוב הקירות החיצוניים במבנה יהיה 20 ס"מ ולכל אחד מהם יהיו 40 נקודות פגיעה.

מעבר קיר

טווח: 10 מ'
משך: 3 תורים
השפעה: יוצר חור בעומק 3 מ'

לחש זה יוצר חור בקוטר 1.5 מ' ובעומק 3 מ' בתוך סלע או אבן בלבד. החור יכול להיות אנכי או אופקי.

האבן חוזרת למצבה המקורי עם תום השפעת הלחש. אם עדיין נמצא אז מישהו בתוך המנהרה, הוא מקבל גלגול הצלה נגד הפיכה לאבן. אם הוא מצליח, הוא מושלך החוצה מתוך הקצה הקרוב ביותר של המנהרה. אם הוא נכשל, הוא נלכד באבן ומת.

ענן מוות

טווח: 30 ס"מ
משך: 6 תורים
השפעה: יוצר ענן גז רעיל מתנועע

לחש זה יוצר ענן מעגלי של אדים רעילים, שרוחבו 10 מ' וגובהו 7 מ', המופיע לצד המטיל. הוא מתרחק בקצב של 20 מ' (7 מ' לסיבוב) בכל כיוון אחד (בכיוון הרוח, אם יש; אחרת, בכיוון שבחר המטיל). הענן כבד מן האוויר וישקע כאשר יתאפשר הדבר (בירידה במחילות, במורדות הרים וכדומה). הענן מתפוגג כאשר הוא פוגע בעצים או בצמחיה עבה. כאשר הלחש מוטל על אזור קטן (דוגמת מסדרון מבוך שגובהו 3 מ'), הענן יכול להיות קטן מן הרגיל.

כל היצורים החיים הנמצאים בתוך הענן סופגים נקודת נזק לסיבוב. כל קורבן בעל פחות מ־5 קוביות פגיעה חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות מן האדים.

עצירת מפלצת*

טווח: 40 מ'
משך: 6 תורים + 1 על כל דרגה של המטיל
השפעה: משתק 1 עד 4 יצורים

השפעתו של לחש זה זהה להשפעת הלחש *עצירת איש*, אך הוא ישפיע על כל יצור חי (הוא אינו משפיע על אלמתים). כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להפוך משותק. ניתן להטיל את הלחש על יצור בודד או על קבוצה. אם הלחש מוטל על יצור בודד, הקורבן סובל מעונש 2– לגלגול ההצלה שלו. אם הלחש מוטל על קבוצה, הוא ישפיע על 1ק4 יצורים (על־פי בחירת המטיל, ורק על יצורים הנמצאים בטווח הלחש), אך אלה לא יסבלו מעונשים לגלגולי ההצלה שלהם.

היפוכו של לחש זה, *שחרור מפלצת*, מסיר את השיתוק של עד ארבעה קורבנות הלחשים *עצירת איש ועצירת מפלצת*. אין לו כל השפעה אחרת.

קיר אבן

טווח: 20 מ'
משך: מיוחד
השפעה: יוצר 300 מ' מעוקבים של אבן

לחש זה יוצר קיר אבן אנכי שעוביו 60 ס"מ בדיוק. המטיל בוחר את מימדי הקיר ואת צורתו, אולם שטחו הכולל חייב להיות 150 מ"ר או פחות (15 X 10 מ', 30 X 5 מ' וכולי) והקיר כולו חייב להימצא בטווח של 20 מ' מן המטיל.

על המטיל ליצור את הקיר במקום בו יעמוד, על הקרקע או על משטח תמיכה דומה, ואין הוא יכול ליצור את הקיר במקום שתפוס כבר על־ידי עצם אחר.

הקיר עומד על תילו עד שהוא מבוטל או נהרס באופן פיזי.

קיר אבן שמתמוטט גורם 10ק10 נקודות נזק לכל דבר בו הוא פוגע והקיר עצמו מתנפץ.

רפיסות מוח

טווח: 80 מ'
משך: תמידי עד לביטולו
השפעה: מקטין את ערך התבונה ל־2

לחש זה ישפיע רק על קוסמים, אלפים או מפלצות היכולות להטיל לחשי קסם; הוא אינו משפיע על מי שמטיל רק לחשי כוהנים או דרואידים.

לחש זה יגרום לקורבן להפוך חסר אונים; הוא לא יוכל להטיל לחשים או לחשוב בבהירות (כאילו היה בעל ערך תבונה 2). הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן ההשפעה, אך בעונש של 4– לגלגול.

רפיסות המוח נמשכת עד שמסירים אותה באמצעות לחש *ביטול קסם* (בסיכויי הצלחה רגילים) או על־ידי לחש הכוהן *ריפוי כל*.

שיעתוק

טווח: 3 מ'
משך: מיידי
השפעה: משגר יצור אחד על כל ציודו

לחש זה משגר מיד את המטיל או מקבל אחר לכל יעד בלתי תפוס באותו מישור קיום. המרחק אינו משנה, כל עוד היעד נמצא באותו מישור. המקבל מגיע ליעד עם כל הציוד שנשא עימו. קורבן סרבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעות הלחש.

המטיל אינו יכול לבחור בכוונה יעד שהוא יודע כי הינו תפוס כבר על־ידי עצם מוצק ועליו לבחור להופיע על פני משטח (כגון פני הקרקע או בראש בניין); הוא אינו יכול לבחור להופיע סתם כך בשמיים.

שיעתוק הוא פעולה מסוכנת; קיימת סכנה כי המשועתק יופיע בתוך עצם מוצק. סיכוייו של המשועתק "לנחות" בביטחה תלויים במידת הקפידה בה חקר המטיל את היעד.

סיכויי שיעתוק

הכרת היעד			*תוצאה*
שיטחית	*כללית*	*מדוייקת*	
50־01	80־01	95־01	הצלחה
75־51	90־81	99־96	גבוה מדי
00־76	00־91	00	נמוך מדי

"היכרות שטחית" פירושה שהמטיל ביקר ביעד פעם או פעמיים או שהוא מדמיין אותו על־פי תיאור או באמצעים קסומים. "היכרות כללית" פירושה כי המטיל ביקר באזור פעמים רבות או שבילה מספר שבועות בחקירת האזור באופן קסום (באמצעות כדור בדולח, למשל). "היכרות מדוייקת" פירושה שהמטיל חקר בעצמו את האזור לפרטי פרטים.

לאחר שיחליט שה"מ מה מידת היכרותו של המטיל עם האזור, הוא יגלגל ק%. אם התוצאה היא "הצלחה", *המשועתק* יגיע בדיוק ליעד הרצוי.

אם התוצאה היא "גבוה מדי", המקבל יגיע למקום הנמצא 1ק10 X 10 מעל ליעד המבוקש, ואז ייפול ויספוג נזק בהתאם (1ק6 נקודות נזק על כל 3 מ' שנפל). (אם הטיל לפני כן לחש *מעוף* או *ריחוף*, או אם יש ברשותו מתקן מעוף כלשהו, ביכולתו להימנע מן הנזק).

אם התוצאה היא "נמוך מדי", המקבל מגיע למקום הנמצא 1ק10 X 10 מתחת ליעד המבוקש. כל יצור *המשועתק* לתוך עצם מוצק נהרג מיד, אלא אם נמצא באזור מקום פנוי (דוגמת מערה או מבוך), על־פי החלטת שה"מ.

תקשור עם מישור חיצוני

טווח: 0 (המטיל בלבד)
משך: ראה תיאור
השפעה: 3 עד 12 שאלות יוכלו לקבל תשובה

לחש זה מאפשר למטיל ליצור קשר עם אחד ממישורי הקיום החיצוניים כדי ללמוד דבר־מה מבן אלמוות – ישות קסומה רבת־עוצמה המשוחקת על־ידי שה"מ. בני־האלמוות החכמים והחזקים ביותר חיים במישורים החיצוניים המרוחקים ביותר. עם זאת, קשר מוחי עם בן אלמוות יכול לגרום לבן־תמותה לאבד את שפיות דעתו. ככל שהמישור רחוק יותר, כך גדל הסיכוי לתשובה נכונה – אך עימו גדל גם הסיכוי לאיבוד שפיות הדעת.

מספר השאלות שיכול המטיל לשאול שווה ל"מרחק" למישור החיצוני. ה"מרחק" לכל מישור קיום אחר נמדד על־פי מספר המישורים שהדמות תצטרך לחצות כדי להגיע אליו. ראה טבלה בעמוד 264 כדי לדעת מה מיקומם של מישורי הקיום השונים זה ביחס לזה. ה"מרחק" בין המישור הראשוני למישור החיצוני הקרוב ביותר הוא 3 – המישור האתרלי, המישור היסודי והמישור האסטרלי נמצאים "ביניהם". ישנם מישורים חיצוניים רבים, רבים מהם רחוקים מדי מכדי להיות מושפעים מלחש זה.

המטיל יכול לבחור את המרחק, עד למקסימום המותר. שה"מ יבדוק את סיכויי המטיל ללקות בשגעון פעם אחת, בשעה שנוצר הקשר הראשוני עם בן־האלמוות. אם המטיל הוא מדרגה 21 ומעלה, סיכויי השגעון קטנים ב־5% על כל דרגה של המטיל מעל 20.

גם אם המטיל אינו לוקה בשגעון, עדיין ייתכן שבן־האלמוות אינו יודע את התשובה לשאלת הדמות או שהוא משקר, על־פי החלטת שה"מ. אם שה"מ אינו רוצה להחליט באופן אקראי אם בן האלמוות יודע את התשובה או משקר, ביכולתו לגלגל על־פי הטבלה שלהלן כדי לקבוע זאת.

תקשורת עם מישורים חיצוניים

מרחק ומספר השאלות	*שגעון*	*סיכוי לידיעה*	*סיכוי לשקר**
3	5%	25%	50%
4	10%	30%	45%
5	15%	35%	40%
6	20%	40%	35%
7	25%	50%	30%
8	30%	60%	25%
9	35%	70%	20%
10	40%	80%	15%
11	45%	90%	10%
12	50%	95%	5%

* או אי־ידיעה

מטיל הלחשים יכול להשתמש בלחש זה פעם בחודש לכל היותר (או לעיתים תכופות פחות, על־פי החלטת שה"מ). דמות משוגעת נרפאת באמצעות מנוחה, לאחר מספר שבועות זמן משחק השווה למספר המישורים עימם יצרה קשר.

לחשי קוסמים מעוצמה שישית

אבן לבשר*

טווח: 40 מ'

משך: תמידי

השפעה: יצור או חפץ אחד

לחש זה הופך כל פסל אחד (או כמות אבן עד 3X3X3 מ') לבשר. משתמשים בו, בדרך כלל, להשיב "לחיים" דמות שנהפכה לאבן (כתוצאה מנשיפת גורגון, למשל).

היפוכו של לחש זה, *בשר לאבן*, יהפוך יצור חי אחד, על כל הציוד שהוא נושא, לאבן. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד הפיכה לאבן כדי להימנע מן ההשפעה.

גלגול נשמות

טווח: 3 מ'

משך: תמידי

השפעה: יוצר גוף חדש

כדי להטיל לחש זה, ברשות הקוסם חייב להיות איבר או חלק (קטן ככל שיהיה) מגופת מת. הלחש יוצר באופן קסום גוף חדש, וכוח החיים שהיה פעם בגוף המת שב לאכלס גוף חדש זה. שה"מ יכול לקבוע בעצמו מה יהיה סוג הגוף שייווצר או להיעזר בטבלאות המופיעות בהמשך.

אם כוח החיים מוכנס לגוף מגזע אחר, כל פרטי הגזע החדש חלים עליו, במקום פרטי הגזע הישן. לדוגמה: כוהן שעבר גלגול נשמות והפך לאלף אינו עוד כוהן, אך ביכולתו להטיל לחשי קוסמים ולהילחם כאלף.

דרגת הניסיון של הקורבן אינה משתנה, אלא אם היא מוגבלת על־ידי המקסימום המותר לדמויי־אדם. אם הקורבן מוכנס לגוף מפלצת, נטיית הקורבן עוזרת לקבוע את סוג המפלצת שתופיע; דמות לא יכולה לעבור גלגול נשמות ולהיכנס לגוף של מפלצת, שאינה יכולה להיות בעלת נטייה כשלה. גוף מפלצת אינו יכול לזכות בדרגות ניסיון; הדמות חייבת לשחק בתור המפלצת לה הפכה, לפרוש מן המשחק או (אולי) לעבור שוב גלגול נשמות לאחר הירצחה.

תוצאות גלגול נשמות

סוג הגוף המופיע (גלגל 1ק8)	
1 אדם	5 אלף
2 אדם	6 זוטון
3 אדם	7 גזע מקורי
4 גמד	8 מפלצת (ראה בהמשך)

סוג גוף המפלצת שמופיע (גלגל 1ק6)

1ק6	*סדרנית*	*נייטראלית*	*תוהנית*
1	כלב הבהוב	קוף לבן	דובלין
2	ננס	דובי*	נול
3	איש מערות	קנטאור	קובולד
4	ינשוף ענק	גריפון	מנטיקור
5	פגסוס	לטאיש	אורק
6	עצנע	פיקסי	טרוגלודיט

* כל דוב רגיל

שה"מ יכול להוסיף מפלצות נוספות לרשימה. למפלצות אלה יהיו 8 קב"פ ומטה ועליהן להיות לפחות תבוניות־למחצה.

דמות מוקרנת

טווח: 80 מ'

משך: 6 תורים

השפעה: יוצר דמות אחת

לחש זה יוצר דמות בדמות המטיל במרחק של עד 80 מ' ממנו; הדמות תישאר גם ללא התרכזותו. לא ניתן להבדיל בין הדמות המוקרנת לדמות המקורית, אלא על־ידי נגיעה. כל לחש שמטיל מטיל־הלחשים ייראה כאילו מקורו בדמות, אך המטיל חייב בכל זאת לראות את המטרה.

לחשים והתקפות קליעים לא ישפיעו על הדמות. אם נוגעים בדמות או פוגעים בה באמצעות כלי קפא"פ, הדמות נעלמת.

הזזת קרקע

טווח: 80 מ'

משך: 6 תורים

השפעה: מזיז קרקע

לחש זה גורם לאדמה (אך לא לסלעים) לנוע. המטיל יכול להשתמש בלחש זה כדי להניע את הקרקע באופן אופקי וליצור גבעה, או באופן אנכי כדי לפעור בור עמוק (שעומקו יכול להגיע עד 80 מ', אלא אם פגש בסלע מוצק). הלחש מניע את האדמה בקצב של עד 20 מ' לתור, ועם תום השפעת הלחש, הקרקע שהוזזה נותרת במקומה החדש. לחש זה יעיל בבניית טירות.

הנמכת מים

טווח: 80 מ'

משך: 10 תורים

השפעה: מקטין עומקים לכדי מחציתם

לחש זה גורם להתנמכות גובהו של גוף מים עד מחצית מן הגובה הרגיל. הוא ישפיע על אזור שגודלו עד 3,000 מ"ר (אורך ורוחב). אם הוא מוטל על מקור מים אשר מתחדש באופן תמידי (כמו נהר או אוקיינוס), הוא מנמיך אזור זה למשך כל זמן השפעת הלחש (או עד לביטולו); מים המקיפים את האזור אינם נכנסים אליו, אלא עם תום תקפות הלחש. אם הלחש מוטל מסביב לספינה או סירה, כלי השייט עלול להיתקע.

עם תום משך הלחש, שטף המים, שיציף לפתע את ה"חור", ירוקן את סיפון הספינה כמעט לחלוטין מכל החפצים שהיו עליו (וכן מאנשים הנכשלים בגלגול ההצלה שלהם נגד לחשים) ויגרום 1ק20+21 (12 עד 32) נקודות נזק לגוף הספינה.

הלחש יכול להפוך נהר סוער לנהר אותו תוכל חבורת הדמות לחצות, הוא יכול לגרום לבריכות אחדות לרדת לגובה נמוך מספיק שיאפשר להרפתקנים לראות מה נמצא בעומקם וכדומה. אם הלחש מוטל מסביב לספינה או סירה, הוא עלול לגרום למפרץ או לנהר ליפול לגובה כזה שיגרום להיתקעות הכלי.

התפוררות

טווח: 20 מ'

משך: מיידי

השפעה: הורס יצור או עצם אחד

הלחש גורם ליצור או לחפץ בלתי־קסום אחד להתפורר ולהפוך לאבק. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות כדי להימנע מן ההשפעה. (הלחש יכול לפורר, למשל, דרקון, ספינה או קטע קיר באורך 3 מ').

הלחש אינו משפיע על חפצים קסומים או השפעות לחש.

יצירת אבן

טווח: נגיעה

משך: תמידי

השפעה: יוצר 300 מ' מעוקבים של אבן

לחש זה יוצר מסה של אבן השווה בגודלה ל־300 מ' מעוקבים בכל צורה בה בוחר המטיל (קיר של 3 X 10 X 10 למשל).

משך ההטלה משתנה בהתאם למורכבות התכנון. קיר פשוט או כל צורה פשוטה אחרת מצריכים סיבוב אחד. גרם מדרגות פשוט עשוי להצריך 10 סיבובים (1 תור). תכנון מורכב אשר צריך לעמוד בדרישות מיוחדות כלשהן – למשל מזרקה מקושטת או פסל דקורטיבי – יכולים לדרוש את הזמן המרבי האפשרי, 12 תורים (שעתיים), רק כדי לבנותם בקווים כלליים. כאשר המטיל רוצה לנסות ליצור צורה מורכבת, שה"מ מחליט כמה זמן תארך ההטלה.

את העצם יש ליצור כמקשה אחת, ללא חלקים נעים. מטיל הלחש יכול להטיל מאוחר יותר לחש *יצירת אבן* נוסף על העצם שכבר יצר באמצעותו, כדי להכניס בו שינויים במשך זמן שאינו עולה על שעתיים. כך, למשל, יוצרים אמנים מטילי לחשים פסלים עדינים. כאשר המטיל שבע רצון ממלאכתו, הוא מטיל עליה את הלחש *יצירת אבן* בפעם השלישית והאחרונה כדי ל"קבע אותה במקומה", לאחר מכן לא ניתן עוד לשנותה באמצעות לחש זה.

מסת האבן חייבת להיווצר כך שתיתמך בקרקע או במשטח תמיכה דומה, ולא ניתן ליצור אותה באזור התפוס כבר על־ידי עצם אחר.

המטיל יכול ליצור את האבן שלו, כך שצד אחד או יותר שלא יהיו בלתי־מעובדים, ומאוחר יותר הוא או מטיל אחר יכולים להשתמש בלחש *יצירת אבן* נוסף כדי לחבר אל מסת אבן זו מסת אבן נוספת, באופן מושלם, בצדדים הלא מעובדים – לא ייראה כל חיבור או תפר ולא תתגלה כל חולשה בנקודת החיבור. בשל תכונה זו, לחש זה יעיל במיוחד ליצירת קירות חזקים ומבני ענק – קולוסיאום וארמונות למשל.

המטיל יכול לקבוע איזה סוג אבן ייווצר, בגבולות ההגיון. שה"מ עשוי לסרב לבחירת סוג אבן יקר, אקזוטי או קסום. אבן ירקן יקרה, למשל, אינה בחירה מתאימה. אולם, המטיל יכול לבחור אבנים כמו בדולח בהיר ליצירת חלונות מושלמים באמצעות לחש זה.

האבן הנוצרת באמצעות לחש זה בלתי ניתנת לביטול; היא תישאר עד שתישבר או תיהרס באמצעות לחשים דוגמת *התפוררות*.

הדרג"ש ונקודות הפגיעה של חומרי בניין נתונים בטבלת הביצורים, בעמוד 137. בהתאם להנחיות אלה, לקירות אבן יש, באופן כללי, דרג"ש 4–(6) ו־100 נקודות פגיעה לכל 30 ס"מ עובי. גרימת 500 נקודות נזק לקיר בעובי 1.5 מ' תגרום, ללא ספק, להיווצרות חור בו. עוביים של רוב הקירות החיצוניים במבנה יהיה 3.5 ס"מ ולכל אחד מהם יהיו 60 נקודות פגיעה.

לחש מוות

טווח: 80 מ'
משך: מיידי
השפעה: רוצח 8ק4 (4 עד 32) קוביות פגיעה של יצורים חיים בתוך האזור הנתון.

צמחים וחרקים רגילים יהרגו מיד, אך אלה מביניהם שהינם חסרי נקודות פגיעה (דוגמת חרקים רגילים או צמחים הקטנים מגודל שיח) לא נחשבים במניין המושפעים. אלמתיים אינם מושפעים, וגם יצורים בעלי 8 קב"פ (או דרגות ניסיון) ומעלה לא יושפעו.

היצורים בעלי המספר הנמוך ביותר של קב"פ יושפעו ראשונים. כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או למות.

מהלך בלתי נראה

טווח: 0 (המטיל בלבד)
משך: עד לביצוע המשימה
השפעה: מזמן יצור אחד

לחש זה מזמן מהלך בלתי נראה (ראה פרק 14), אשר יבצע משימה אחת עבור המטיל. היצור ישרת את המטיל, ולא חשוב מה הזמן או המרחק הכרוכים בכך, עד שהמשימה תושלם או שהיצור ייהרג. לחש *ביטול רוע* יאלץ את היצור לחזור למישורו הביתי.

פיקוד*

טווח: 10 מ'
משך: עד להשלמה או עד שמוסר
השפעה: מאלץ יצור אחד

לחש זה מאלץ יצור לבצע או להימנע מביצוע פעולה מסוימת. לדוגמה, ניתן *לפקוד* על יצור להביא עצם כלשהו בחזרה אל המטיל, לאכול כאשר יש לו הזדמנות או לעולם לא לגלות מידע מסוים. הפעולה צריכה להיות ברת־ביצוע או אפשרית ולא קטלנית באופן ישיר, אחרת הפקודה תחזור למטיל ותשפיע עליו ולא על המקבל!

עם הטלת הלחש, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעת הלחש.

אם הקורבן מתעלם מן הפקודה, יחולו עליו עונשים (על־פי קביעת שה"מ) עד שיציית לפקודה או ימות. עונשים הולמים כוללים: עונשים בקרב, ערכי תכונה מופחתים, איבוד לחשים, כאב וחולשה וכן הלאה. הלחשים *ביטול קסם והסרת קללה* לא ישפיעו על לחש זה.

הפוקד גורם לקורבן לבצע פעולה, אך לא גורם לו לחשוב כי זהו רעיון שלו עצמו: ברגע שהוא מסיים לבצע את הפעולה, הוא עשוי לנסות לנקום במטיל הלחש.

היפוכו של לחש זה, *הסרת פיקוד*, יפטור את הדמות *מפיקוד* בלתי רצוי ומהשפעותיו. עם זאת, אם דרגת המטיל נמוכה מדרגת מטיל לחש *הפיקוד* המקורי, קיים סיכוי לכישלון (5% לכל דרגת הבדל ביניהם).

קיר ברזל

טווח: 40 מ'
משך: תמידי
השפעה: יוצר 150 מ"ר של ברזל

לחש זה יוצר קיר ברזל אנכי שעוביו 60 ס"מ בדיוק. הקוסם יכול לבחור מה יהיו אורכו ורוחבו, אך השטח הכולל חייב להיות 150 מ"ר ומטה (10X15 מ', 50X3 מ' וכדומה) והקיר כולו חייב להימצא במרחק של עד 40 מ' מן המטיל. המטיל חייב ליצור את הקיר כך שייתמך בקרקע או בכל משטח תומך דומה לא ניתן להטילו על חלל אשר תפוס כבר על־ידי עצם אחר. הוא נשאר עד שהוא מבוטל, מתפורר או נשבר באופן פיזי (אם כי הוא יתנגד לכל התקפה, מלבד התקפות פיזיות של יצורי ענק). לרוב השפעות הלחשים האחרות, כולל *כדור אש*, *ברק* וכדומה, אין כל השפעה על קיר הברזל. אם גורמים לקיר להתמוטט, הוא גורם 10ק10 (10 עד 100) נקודות נזק לכל מי שהוא פוגע בו והקיר עצמו מתנפץ.

במקרה שהקיר מותקף, יש לו מספר נקודות פגיעה השווה לדרגת המטיל. מפלצת חלודה יכולה להרוס קיר ברזל באמצעות מגע יחיד. אחרת, ניתן לגרום לו נזק רק באמצעות ניגוח; ראה פרק 9 לפרטים נוספים על התקפות ניגוח.

קליפה נגד־קסם

טווח: 0 (המטיל בלבד)
משך: 12 תורים
השפעה: מחסום אישי אשר חוסם קסם

לחש זה יוצר מחסום בלתי נראה מסביב לגופו של המטיל (במרחק של כ־2 ס"מ ממנו). המחסום עוצר את כל הלחשים או השפעות הלחשים, כולל אלה של המטיל עצמו. המטיל יכול להרוס את הקליפה כרצונו; אחרת, היא תישאר כל עוד הלחש תקף. פרט *למשאלה*, שום קסם (כולל לחש *ביטול קסם*) אינו יכול לבטל את המחסום.

שליטה במזג האוויר

טווח: 0 (קוסם בלבד)
משך: התרכזות
השפעה: כל מזג אוויר באזור של 240 מ'

הלחש מאפשר לקוסם ליצור מצב אקלימי אחד מיוחד באזור שבסביבתו (ברדיוס של 240 מ'). המטיל יכול לבחור מה יהיה מזג אוויר זה. הלחש פועל רק מחוץ למבנה והוא ישפיע על כל היצורים הנמצאים באזור (כולל המטיל). ההשפעות נמשכות כל עוד המטיל מתרכז, מבלי לנוע; אם המטיל מוזז (למשל, מכיוון שהוא נמצא על סיפון ספינה) גם ההשפעה נעה עימו. השפעות הלחש משתנות, אך התוצאות המפורטות להלן הן תוצאות אופייניות:

גשם: עונש של –2 חל על כל גלגולי ההתקפה באמצעות אש קליעים. לאחר 3 תורים, האדמה הופכת בוצית, וגורמת להקטנת קצב התנועה למחצית מן הקצב הרגיל.

שלג: הראות (המרחק אליו יכול יצור לראות) מופחתת ל־7 מ'; קצב התנועה מופחת למחצית מן הרגיל. נהרות ומפלים עשויים לקפוא. לאחר שהשלג נמס נותר בוץ, והעונש על קצב התנועה עדיין תקף.

ערפל: 7 מ' ראות, מחצית מקצב התנועה הרגיל. כל מי שנמצא בתוך ענן הערפל מאבד את דרכו ונע בכיוון לא נכון.

בהיר: מבטל כל מזג אוויר גרוע (גשם, שלג, ערפל), אך לא השפעות לוואי (דוגמת בוץ).

חום כבד: קצב התנועה מופחת למחצית מן הרגיל. מים שניקוו כתוצאה מגשמים, שלג וכדומה מתייבשים.

רוחות חזקות: לא ניתן להשתמש באש קליעים או לעוף. קצב התנועה מופחת למחצית מן הרגיל. בים, ספינות המשייטות בכיוון הרוח נעות ב־50% מהר יותר. במדבר, רוחות חזקות יוצרות סופות חול, וגורמות להפחתת קצב התנועה למחצית מן הרגיל ואת הראות ל־7 מ'.

סופת טורנדו: יוצרת מערבולת הנמצאת תחת שליטתו של הקוסם, אשר תוקפת ונעה כאילו היתה יסודון אוויר בעל 12 קב"פ. בים, התייחס לסופת הטורנדו כאל סערה או סופה.

לחשי קוסמים מעוצמה שביעית

דלת קסם*

טווח: 3 מ'
משך: 7 שימושים
השפעה: יוצר מעבר אחד

ניתן להטיל את הלחש על קיר, רצפה, תקרה או קטע אדמה. הוא יוצר פתח קסום ובלתי נראה, אשר רק המטיל יכול להשתמש בו. הוא יוצר גם מעבר דרך עד 3 מ' של חומר מוצק בלתי חי מעבר לפתח עצמו. לא ניתן ליצור את הפתח בעצם חי מכל סוג שהוא. הדלת לא תובחן, אלא באמצעות לחש *גילוי קסם*, ולא ניתן להשמידה, אלא באמצעות הלחש *ביטול קסם* (עם סיכויי הצלחה רגילים).

דלת הקסם נשארת על מקומה עד שהיא מבוטלת או עד לאחר השימוש השביעי בה. שימו לב, כי מעבר בכיוון אחד נחשב לשימוש אחד.

היפוכו של לחש זה, *מנעול קסם*, הוא גירסה רבת עוצמה של לחש הקוסמים מעוצמה שנייה *מנעול מכשפים*, אך אינו מושפע מלחש *פריצה* או מהשפעותיו של שום חפץ קסום. *מנעול הקסם* גורם לכל דלת אחת להפוך בלתי־עבירה לחלוטין, כל עוד הלחש תקף; רק המטיל יכול להשתמש בה. הלחש יכול להשפיע על שטח דמוי־שער בגודל של 3X3 מ' (למשל פתח ריק). השער הנעול אינו משנה את צורתו החיצונית. כמו עם הלחש הרגיל, הקסם נותר עד לאחר השימוש השביעי או עד שהוא מוסר באמצעות לחש *ביטול קסם*.

היעלמות המונית*

טווח: 80 מ'
משך: תמידי עד לשבירתו
השפעה: יצורים או עצמים באזור של 20 מ"ר

לחש זה הופך מספר יצורים לבלתי־נראים (כמו הלחש מן העוצמה השנייה). כל המקבלים חייבים להימצא באזור של 20 מ"ר במרחק של עד 80 מ' מן המטיל. הלחש ישפיע עד 6 יצורים בגודל דרקון, או עד 300 יצורים בגודל אדם. לאחר הטלת הלחש, כל אחד מן היצורים הללו יהפוך בלתי נראה, יחד עם כל הציוד שנשא (כמו בלחש *היעלמות מעין*). יצור בלתי נראה יישאר במצבו זה עד שיתקוף או יטיל לחש כלשהו.

היפוכו של לחש זה, *הופעה*, יגרום לכל היצורים והעצמים הבלתי נראים באזור שנפחו 7X7X7 מ' להפוך נראים לעין. יצורים במישור האתרלי ובמישור האסטרלי אינם נמצאים בתחום השפעת הלחש; הלחש אינו יכול לעבור גבולות בין־מישוריים. כל צורות ההיעלמות האחרות, טבעיות וקסומות כאחד, יושפעו וכל קורבנות לחש זה לא יוכלו להיעלם למשך תור אחד שלם.

היפוך כוח המשיכה

טווח: 30 מ'

משך: 1/5 סיבוב (2 שניות)

השפעה: גורם לקורבנות הנמצאים באזור בעל נפח 10 מ' מעוקב ליפול כלפי מעלה

לחש זה משפיע על כל היצורים והעצמים הנמצאים באזור בעל נפח 10x10x10 מ' מעוקב, וגורם להם "ליפול" בכיוון המנוגד לכוח המשיכה הרגיל. תוך שתי שניות, יצורים ועצמים יכולים "ליפול" עד 21 מ'. אין גלגולי הצלה, וכל הקורבנות הפוגעים בתקרה או במכשול אחר סופגים 1ק6 נקודות נזק לכל 3 מ' שנפלו. שימו לב, כי לאחר שתי שניות, כוח המשיכה חוזר למצבו הרגיל וכל הקורבנות שבים למקומם המקורי, וסופגים נזק נפילה נוסף. על שה"מ לערוך בדיקת מוראל עבור כל דב"ש הנפגע מלחש זה.

דוגמה: קוסם מטיל לחש זה על קבוצת ענקים מתקרבת, בחדר שגובהו 13 מ'. הענקים "נופלים" לתקרה ואז בחזרה לרצפה, וכל אחד מהם סופג סכום כולל של 8ק6 נקודות נזק: 4ק6 נקודות מן ה"נפילה" כלפי מעלה והפגיעה בתקרה, ו־4ק6 נקודות נזק נוספות מן הצניחה חזרה על הרצפה.

הקסמת צמח

טווח: 40 מ'

משך: 6 חודשים (ראה תיאור)

השפעה: מקסים עץ אחד או מספר רב יותר של צמחים קטנים מכך

בדומה ללחש *הקסמת איש*, לחש זה מקסים עץ אחד, 6 שיחים בגודל בינוני, 12 שיחים נמוכים או 24 צמחים קטנים יותר וגורם להם להפוך לידידיו של הקוסם (אין גלגולי הצלה). עם זאת, מפלצות דמויות־צמחים (עצנע, צווחן וכדומה) יכולות לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מהשפעת הלחש.

הצמחים המוקסמים יבינו ויצייתו לכל פקודות הקוסם, כל עוד אלה יהיו בגדר יכולתם (בכלל זה סיבוך עוברים ושבים הנמצאים בטווח הלחש, אך לא כולל תזוזה, גילוי נטייה וכולי). הצמחים יישארו מוקסמים למשך שישה חודשים, עד לביטול הלחש או עד החורף (אז הם שוקעים בתרדמה). (לחש זה יעיל למדי מסביב לאחוזה, הן בפנים והן בחוץ, במיוחד לאחר שהוטל הלחש מן העוצמה הרביעית *גדילת צמחים* ואולי גם לחש *קביעות*).

זימון חפץ

טווח: אינסופי

משך: מיידי

השפעה: מביא חפץ אחד מביתו של המטיל

באמצעות לחש זה יכול הקוסם לגרום לחפץ בלתי־חי לעזוב את בית המטיל ולהופיע בידו. משקלו של החפץ אינו יכול לעלות על 500 מט' והוא אינו יכול להיות גדול ממטה או מתיבה קטנה. מטיל הלחש חייב להכיר את החפץ היטב ולדעת את מיקומו המדויק, אחרת הלחש לא יפעל. המטיל חייב גם להכין את החפץ מראש, על־ידי פיזור אבקה מיוחדת, העולה 1,000 פ"ז לכל חפץ העובר הכנה, עליו. האבקה הופכת בלתי נראית ואינה משפיעה על הפריט בשום דרך. הלחש אינו יכול לזמן חפצים שלא הוכנו מראש בדרך זו.

אם הקוסם מכין תיבה לשם שימוש עם לחש זה, ממלא אותה בכלי נשק ובחפצי קסם, ומאוחר יותר מנסה לזמן אותה אליו, התיבה מופיעה ריקה! כל תכולתה תיוותר מאחור, במקום בו עמדה במקור, מכיוון שחפצים אלה לא הוכנו כמתואר לשימוש עם לחש זה ומשום שהלחש יכול לזמן רק חפץ מוכן אחד בכל פעם.

אם יצור אחר הוא בעל החפץ המזומן, החפץ לא יופיע, אך המטיל יידע, פחות או יותר, מי בעליו של החפץ ומה מיקומו.

הקוסם יכול להשתמש בלחש זה מכל מקום בו הוא נמצא, אפילו אם החפץ המזומן נמצא במישור קיום אחר.

חרב

טווח: 10 מ'

משך: סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: יוצר חרב קסומה

כאשר לחש זה מוטל, מופיעה לצד המטיל חרב זוהרת, עשויה מקסם ולא ממתכת. הקוסם יכול לגרום לה לתקוף כל יצור הנמצא בטווח של 10 מ' פשוט על־ידי התרכזות; החרב עפה אל המטרה ותוקפת. אם ריכוזו של המטיל מופרע, החרב פשוט מפסיקה לתקוף. החרב נותרת למשך סיבוב אחד על כל דרגה של המטיל.

החרב נעה במהירות רבה, תוקפת פעמיים בכל סיבוב ומבצעת את גלגולי ההצלה שלה על־פי דרגתו של המטיל. הנזק הנגרם הוא כמו הנזק מחרב דו־ידנית (1ק10), אולם יצירה קסומה זו יכולה לפגוע בכל מטרה (גם במטרות הנפגעות רק מכלי נשק קסומים).

לא ניתן להרוס את החרב לפני תום הלחש, אלא באמצעות השפעות לחש *ביטול קסם* (עם סיכויי הצלחה רגילים) או באמצעות *משאלה*.

יצירת ברזל

טווח: מגע

משך: תמידי

השפעה: יוצר 150 מ"ר ברזל

לחש זה יוצר קיר ברזל בעובי 5 ס"מ (או פחות) בעל שטח השווה ל־150 מ"ר בכל צורה בה בוחר המטיל (קיר של 10X15 או 50X3 למשל).

משך ההטלה משתנה בהתאם למורכבות התכנון. קיר פשוט או כל צורה פשוטה אחרת מצריכים סיבוב אחד. גרם מדרגות פשוט עשוי להצריך 10 סיבובים (1 תור). תכנון מורכב, אשר צריך לעמוד בדרישות מיוחדות כלשהן – כמו שער סורגים עצום – יכולים לדרוש את מרב הזמן האפשרי, 12 תורים (שעתיים), רק כדי לבנותם בקווים כלליים. כאשר המטיל רוצה לנסות ליצור צורה מורכבת, שה"מ מחליט כמה זמן תארך ההטלה.

את העצם יש ליצור כמקשה אחת, ללא חלקים נעים. מטיל הלחש יכול להטיל מאוחר יותר לחש *יצירת ברזל* נוסף על העצם שכבר יצר באמצעותו, כדי להכניס בו שינויים במשך זמן שאינו עולה על שעתיים. כך, למשל, יוצרים אמנים מטילי לחשים פסלי ברזל עדינים. כאשר המטיל שבע רצון ממלאכתו, הוא מטיל עליה את הלחש *יצירת ברזל* בפעם השלישית והאחרונה כדי ל"קבע אותה במקומה", לאחר מכן לא ניתן עוד לשנותה באמצעות לחש זה.

קיר הברזל חייב להיווצר כך שייתמך בקרקע או במשטח תמיכה דומה, ולא ניתן להטילו באזור, התפוס כבר על־ידי עצם אחר. בניגוד למתכת הנוצרת באמצעות הלחש *קיר ברזל*, באמצעות לחש זה לא חייבים ליצור את הקיר באופן אנכי.

המטיל יכול ליצור את קיר הברזל שלו, כך שצד אחד או יותר שלו יהיו בלתי־מעובדים, ומאוחר יותר הוא או מטיל אחר יכולים להשתמש בלחש *יצירת ברזל* נוסף כדי לחבר אליו בצורה מושלמת קיר ברזל נוסף בצדדים הלא מעובדים – לא ייראה כל חיבור או תפר ולא תתגלה כל חולשה בנקודת החיבור. בשל תכונה זו, לחש זה יעיל במיוחד ליצירת ביצורי ברזל חזקים לקירות.

הברזל הנוצר באמצעות לחש זה בלתי ניתן לביטול; הוא יישאר על מקומו עד שיישבר או ייהרס באמצעות לחשים, דוגמת *התפוררות* או יצורים, כמו מפלצות חלודה.

הדרג"ש ונקודות הפגיעה של חומרי בניין נתונים בטבלת הביצורים, בעמוד 137. בהתאם להנחיות כלליות אלה, לקיר ברזל יהיה דרג"ש (10)–2 וכ־15 נקודות פגיעה לכל 30 ס"מ עובי.

יצירת מפלצת רגילה

טווח: 10 מ'

משך: תור אחד

השפעה: יוצר 1 או יותר מפלצות

לחש זה גורם להופעת מפלצות יש מאין. כל המפלצות שיופיעו יבינו ויצייתו לפקודות המטיל – להילחם, להביא או לשאת דברים וכדומה. הם יצייתו בנאמנות לכל הפקודות כמיטב יכולתם. כל מפלצת תופיע כשהיא נושאת את כלי הנשק הרגילים שלה ועוטה את השריון הרגיל שלה (אם יש), אך מלבד זאת תופיע בלתי מצוידת. בסיומו של תור אחד, כל המפלצות שנוצרו נעלמות והופכות בחזרה לאוויר, יחד עם כל ציודן (אם מפלצת הפילה כלי־נשק בעודה נלחמת ואז היא נעלמת, כלי הנשק ייעלם גם הוא).

מספר קוביות הפגיעה הכולל של המפלצות שיופיעו שווה לדרגת הקוסם המטיל את הלחש (אם דרגת הקוסם אינה מכפלת מדוייקת של מספר קוביות הפגיעה של המפלצות, השמט את כל השברים). הקוסם יכול לבחור את הסוג המדויק של מפלצות שייווצרו, אך עליו לבחור רק מפלצות ללא יכולות מיוחדות (זאת אומרת, ללא כוכביות לצד מספר קוביות הפגיעה שלהן בתיאור המפלצת). הלחש אינו יוצר בני־אדם, דמויי־אדם או אלמתים. יצורים בעלי 1–1 קוביות פגיעה נחשבים כבעלי 1 קב"פ; יצורים בעלי 1/2 קב"פ ומטה נחשבים כבעלי 1/2 קב"פ כל אחד.

דוגמה: באמצעות לחש זה, מטיל לחשים מדרגה 15 יכול לזמן 30 עטלפי ענק, עכברושים או קובולדים (מפלצות בעלות 1/2 קב"פ); או 15 גובלינים, אורקים או הובגובלינים (יצורים של 1 קב"פ); או בבוני סלע, נולים או לטאישים (מפלצות של 2 קב"פ); או 5 חזירי בר, לטאות דרקוניות או דובלינים (מפלצות של 3 קב"פ); או 3 דובים שחורים, פנתרים או סמורי ענק (מפלצות של 5 קב"פ); וכן הלאה.

כדור אש מושהה

טווח: 80 מ'

משך: 0 עד 60 סיבובים

השפעה: כדור אש עם פיצוץ מושהה בעל רדיוס של 7 מ'

לחש זה כשמו כן הוא; זהו לחש *כדור אש* אשר פיצוצו מושהה והוא פועל בדיוק כמו פצצת זמן. כאשר הקוסם מטיל את הלחש, הוא מציין בדיוק את מספר סיבובי ההשהיה (מ־0 עד 60) שיחלפו לפני פיצוץ הכדור. סלע קטן, הדומה מאוד לאבן חן יקרת ערך, מתפרצת לעבר היעד הרצוי ונותרת בו עד תום משך ההשהייה. את "אבן החן" ניתן להרים, לשאת וכך הלאה.

עם תום משך ההשהייה, היא מתפוצצת והשפעתה דומה לזו של *כדור אש* רגיל – פיצוץ פתאומי ומיידי הגורם 1ק6 נקודות נזק לכל דרגה של המטיל לכל הנמצאים בטווח השפעת הלחש (שטח ברדיוס 7 מ'). כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מהנזק.

לאחר הטלת הלחש, לא ניתן להאיץ את ההתפוצצות או להשהות אותה יותר מכפי שצויין בזמן ההטלה, אלא באמצעות *משאלה*. "אבן החן" שנוצרה היא קסם מוחלט ולא חפץ ממשי; לא ניתן להזיזה באופן קסום (באמצעות *טלקינזיס*, *שיעתוק* וכדומה); עם זאת, ניתן להטיל עליה *ביטול קסם*.

מילת עוצמה מהממת

טווח: 40 מ'
משך: 2ק6 או 1ק6 תורים
השפעה: מהמם 1 יצור בעל 70 נק"פ ומטה

לחש זה מאפשר למטיל להמם קורבן אחד הנמצא בטווח של 40 מ' (אין גלגול הצלה). קורבן בעל 1 עד 35 נק"פ יהומם למשך 2ק6 תורים ואילו קורבן בעל 36 עד 70 נק"פ יהומם למשך 1ק6 תורים. יצורים בעלי 71 נק"פ ומעלה לא יושפעו.

פסל

טווח: 0 (המטיל בלבד)
משך: 2 תורים על כל דרגה של המטיל
השפעה: מאפשר למטיל להפוך לאבן

לחש זה מאפשר לקוסם להפוך לפסל, יחד עם כל הציוד הבלתי־חי שהוא נושא, עד פעם אחת בסיבוב (לצורת פסל או להיפך) כל עוד הלחש תקף. המטיל יכול להתרכז בלחשים אחרים בעודו בצורת פסל, אך אינו יכול להטיל שום לחש חדש בצורה זו. למרות שלחש זה אינו מעניק לו חסינות בפני השפעות "הפיכה לאבן" (מהתקפת גורגון), המטיל יכול פשוט לחזור לצורתו הרגילה סיבוב אחד לאחר שהתאבן.

בעודו בצורת פסל, הדרג"ש של הקוסם הוא 4–, אך הוא אינו יכול לנוע. הוא אינו נפגע מקור או מאש (רגילים וקסומים כאחד) או מכלי נשק רגילים. הוא אינו נושם ולכן הוא חסין בפני כל התקפות הגז, בפני טביעה וכדומה. כלי־נשק קסומים ולחשים אחרים (כמו *ברק*) גורמים לו נזק רגיל. אם לחש אש או קור מוטל על הקוסם בעודו בצורתו הרגילה, הוא צריך רק לנצח ביוזמה (עם בונוס של 2+) כדי להפוך לפסל, לפני שהלחש התוקף מכה בו.

קניית ידע

טווח: 0 (המטיל בלבד)
משך: תמידי
השפעה: חושף את פרטיו של פריט, מקום או אדם אחד

באמצעות לחש זה יכול הקוסם לרכוש ידע על פריט, מקום או אדם אחד. אם המטיל אוחז בחפץ הנלמד, הלחש אורך 1ק4 תורים עד השלמתו והקוסם לומד את שם הפריט, שיטת הפעלתו ואת מילות הציווי שלו (אם יש), ואת מספר המטענים המשוער (אם יש, בטווח של 5 מן המספר המדוייק).

אם לפריט יש יותר מצורת הפעלה אחת, או יותר ממילת ציווי אחת, רק אחד מאלה יתגלה עבור כל שימוש בלחש זה, והלחש לא ירמוז אפילו על קיומן של אפשרויות אחרות.

אם הלחש משמש לחקירת מקום או אדם, או חפץ שאינו מוחזק על־ידי המטיל, הלחש אורך 1ק100 ימים עד להשלמתו. נושא אגדתי לחלוטין יצריך כמויות זמן גדולות, והמידע עשוי להתקבל בצורת חידה או שירה. על שה"מ לגלות רק פרטים כלליים, למשל, אם המקום גדול, אם האדם הוא בעל כוח רב.

שיעתוק כל עצם

טווח: מגע
משך: מיידי
השפעה: משעתק עצם אחד

לחש זה דומה ללחש *השיעתוק* מן העוצמה החמישית, אולם הוא יכול להשפיע גם על עצמים בלתי־חיים. לאחר הטלת הלחש, המטיל יכול לגעת בכל עצם אחד ולגרום *לשיעתוקו*. סיכויי הטעות הרגילים חלים (ראה תיאור לחש *השיעתוק*). עצם המופיע גבוה מדי ייפול וישבר, קרוב לוודאי, ואילו עצם המופיע נמוך מדי ייהרס מיד. אם המטיל משתמש בלחש זה כדי *לשעתק* את עצמו, אין כל סיכוי לשגיאה. המטיל אינו יכול לבחור בכוונה יעד שהינו תפוס כבר על־ידי עצם אחר או שנמצא באוויר מעל פני האדמה.

המשקל המרבי שיושפע הוא 500 מט' לכל דרגה של המטיל. אם העצם הוא חלק מוצק משלם גדול יותר (למשל קטע מקיר), הלחש *ישעתק* שטח מרבי של 3X3X3 מ' מעוקב חומר. אם המטיל מנסה *לשעתק* יצור שמשקלו עולה על המשקל המרבי שמאפשר הלחש, הטלת הלחש נכשלת.

אם יצור אחר נושא את החפץ אותו מנסה המטיל *לשעתק*, היצור יכול לבצע גלגול הצלה לחשים (עם עונש של 2–). אם גלגול ההצלה מוצלח, *השיעתוק* נכשל.

אם המטיל נוגע ביצור אחר, יצור המטרה יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים (אם הוא רוצה בכך) כדי להימנע מן *השיעתוק*, אך הוא סובל מעונש של 2– לגלגול.

לחשי קוסמים מעוצמה שמינית

הקסמה המונית*

טווח: 40 מ'
משך: מיוחד (כמו לחש *הקסמת איש*)
השפעה: 30 דרגות של יצורים

לחש זה יוצר את אותה השפעה כמו הלחשים *הקסמת איש* או *הקסמת מפלצת*, פרט לכך שהוא משפיע על 30 דרגות (או קוביות פגיעה) בבת־אחת. כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן *ההקסמה*, אך הוא סובל מעונש של 2– לגלגול. הלחש לא ישפיע על יצורים בעלי 31 דרגות או קב"פ ומעלה.

משך כל *הקסמה* נקבע על־פי תבונת הקורבן (ראה לחש *הקסמת איש*). אם הקוסם תוקף את אחד הקורבנות *המוקסמים*, *הקסמתו* של אותו קורבן בלבד מתפוגגת. כל קורבן *מוקסם* אחר הרואה את ההתקפה יכול לבצע גלגול הצלה נוסף, אולם *הקסמתם* של יצורים אחרים אינה מושפעת.

היפוכו של לחש זה, *הסרת הקסמה*, יסיר ללא יוצא מן הכלל את כל השפעות *ההקסמה* באזור בעל נפח 7X7X7 מ'. הוא גם ימנע מכל חפץ הנמצא באזור זה ליצור השפעות *הקסמה* למשך תור אחד.

יצירת מפלצות קסומות

טווח: 20 מ'
משך: 2 תורים
השפעה: יוצר מפלצת אחת או יותר

לחש זה דומה ללחש מעוצמה שביעית – *יצירת מפלצות רגילות*, פרט לכך שהוא יכול ליצור מפלצות בעלות יכולות מיוחדות (עד שתי כוכביות). טווח ומשך הלחש כפולים מאלה של הלחש הפשוט יותר. כל הפרטים האחרים זהים: היצורים הנבחרים על־ידי המטיל, מופיעים יש מאין ונעלמים עם תום השפעת הלחש.

מספר קוביות הפגיעה הכולל של המפלצות המופיעות שווה לדרגת הקוסם המטיל את הלחש (שוב, תוך השמטת שברים, אם דרגת המטיל אינה כפולה מדוייקת של קוביות הפגיעה של היצורים). הלחש אינו יוצר בני־אדם או דמויי־אדם, אך הוא יכול ליצור אלמתים. יצורים בעלי 1–1 קוביות פגיעה נחשבים כבעלי 1 קב"פ; יצורים בעלי 1/2 קב"פ ומטה נחשבים כבעלי 1/2 קב"פ כל אחד.

הערה חשובה: לחש זה יכול ליצור קונסטרוקט (כמתואר בפרק 14), אם המטיל משתמש בחומרים הנדרשים באופן רגיל ליצירתו. רק קונסטרוקט אחד יופיע, ללא קשר לקוביות הפגיעה של המטיל; אולם קונסטרוקט זה הוא קבוע ולא ייעלם עם תום משך הלחש – אם כי עדיין ניתן להעלימו באמצעות *ביטול קסם*, עם סיכויי ההצלחה הרגילים. לקונסטרוקט זה יכולות להיות רק שתי כוכביות (יכולות מיוחדות) ומטה; ראה פרק 14 לרשימות הקונסטרוקטים המוכרים ומספר היכולות המיוחדות שלהם. עלות החומרים המינימליים היא 5,000 פ"ז לכוכבית (או יותר, תלוי בסוג המערכה שלך). בפרק 16 מופיעים חוקים נוספים לכישוף חפצי קסם (בכלל זה קונסטרוקטים) והצעות לגבי קונסטרוקטים בלתי־ניתנים לביטול.

יצירת פלדה

טווח: נגיעה
משך: תמידי
השפעה: יוצר עד 150 מ"ר פלדה

לחש זה זהה למעשה ללחש מעוצמה שביעית *יצירת ברזל*. עם זאת, החומר הנוצר הוא בעל איכות של כלי־נשק; בונה חרבות שברשותו לחש זה יכול להטילו וליצור חרב יפהפיה מאיכות גבוהה תוך 12 תורים (שעתיים) או פחות.

בהתאם להנחיות הכלליות ביחס ליצירת ברזל, לקיר פלדה יהיה דרג"ש 10–(2) וכ־20 נקודות פגיעה על כל 2.5 ס"מ עובי.

כפיל

טווח: 3 מ'
משך: תמידי
השפעה: מצמיח יצור זהה אחד מתוך חתיכה של היצור המקורי

כפיל הוא העתק מושלם של יצור חי אחר, אשר הוצמח מתוך חלק של המקור באמצעות לחש זה. החתיכה/איבר אינם צריכים להיות חיים בזמן הטלת הלחש.

כפיל אדם או דמויי־אדם הוא נדיר ועלול להיות מסוכן מאוד. כפילים של כל יצור חי אחר הינם דבר שכיח יותר המכונה סימולאקרום. לדמות יכול להיות רק כפיל אחד בכל פעם; ניסיונות ליצור מספר כפילים ליצור אחד נכשלים באופן אוטומטי. אלמתים וקונסטרוקטים אינם ניתנים ל"שיכפול", משום שאינם יצורים חיים. (ניתן לשכפל אדם מתוך בשר שנלקח ממנו לפני שהפך אלמת, אך הוא לא יהיה כפוף להשפעות המתוארות בהמשך, במצבים בהם קיימות שתי דוגמאות של אותו אדם).

כפילי אדם ודמויי־אדם: כדי ליצור כפיל אדם או דמוי־אדם, יש להטיל לחש זה על 1/2 ק"ג בשר אדם. לחש זה דורש מן המטיל להשתמש גם בחומרים אחרים שעלותם 5,000 פ"ז לכל קוביית

פגיעה של היצור המקורי. הכפיל מתעורר רק לאחר שהוא מסיים את התפתחותו; תהליך זה אורך שבוע אחד על כל קוביית פגיעה של הכפיל. כאשר נשלמת "הכנתו" של הכפיל, הוא אינו קסום ולא ניתן להעלימו באמצעות *ביטול קסם*.

אם האדם או דמויי־האדם המקורי אינו חי עוד כאשר הכפיל מתעורר, הכפיל זוכה בכל התכונות, הנתונים (יכולות) והזכרונות שהיו למקור מרגע שהוא מתעורר. זוהי נקודה חשובה ביותר. לדוגמה, קוסם מדרגה 20 יכול לעזוב 1/2 ק"ג בשר עם מגילה ובה לחש זה, כך שניתן יהיה להשיבו אם יאבד; אולם אם הדמות מקבלת עשר דרגות ניסיון נוספות ואז מתה, הכפיל יקבל את צורת הדמות הצעירה יותר, בעלת 20 דרגות ניסיון בלבד.

אם הכפיל הוא שיכפול של אדם שעודנו חי או אם האדם המקורי קם לתחייה בדרך כלשהי, נוצר מצב מסוכן ביותר. כל צורה הופכת מודעת לקיומה של האחרת באופן מיידי. קיים ביניהן קשר מוחי חלקי; כל אחת מן הצורות יכולה לחוש ברגשותיה של האחרת (אך לא בשום מחשבה אחרת שלה). אם אחת מהם ניזוקה, גם האחרת סופגת את אותו הנזק (אך יכולה לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק את מחציתו). השפעה זו אינה חלה על *הקסמה, הרדמה*, ריפוי או השפעות אחרות שאינן גורמות נזק.

הכפיל נתקף מיד בצורך להשמיד את המקור שלו ויעשה הכל כדי להשיג זאת. מהרגע בו הכפיל הופך מודע למקור, יש לו יום אחד עבור כל דרגה של יוצרו (זאת אומרת, מטיל לחש *הכפיל*) כדי להרוג את המקור.

דוגמה: לוחם מדרגה 25 מת. חברו, קוסם מדרגה 34, שברשותו 1/2 ק"ג בשר של הלוחם בדיוק לשם מטרה זו, משכפל אותו. בדיוק אז מקים מישהו אחר את הלוחם לתחייה. הכפיל הופך מודע לקיומו של הלוחם המקורי ונתקף צורך עז להשמידו. לרשותו 34 ימים לעשות זאת – יום אחד עבור כל דרגת ניסיון של יוצרו.

אם הכפיל מצליח להרוג את המקור, הוא יכול להמשיך לחיות כרגיל; אולם, אם הוא נכשל בכך ואינו מת מיד, הוא מאבד את שפיות דעתו.

כאשר כפיל משתגע, היצור המקורי מאבד באופן תמידי נקודת תבונה אחת ונקודת חוכמה אחת. גם לו יש סיכוי להפוך מעותה משוגע (סיכוי של 5% ליום, בלתי מצטבר). אם דבר זה מתרחש, הקורבן והכפיל מתים שבוע לאחר מכן, ושניהם מתים לנצח ולא ניתן להקימם לתחייה אפילו באמצעות *משאלה*.

הערה חשובה: אם המקור והכפיל נשמרים במישורי קיום שונים, לא יהיה ביניהם כל קשר מוחי והכפיל לא יחוש צורך להרוג את המקור. לא יהיו כל השפעות שליליות והשניים ישארו לגמרי בלתי מודעים למצבם. אם אי פעם הם ימצאו באותו מישור קיום, יתרחש הקשר המוחי ולא ניתן יהיה לבטלו לאחר מכן, אלא באמצעות השמדת הכפיל או המקור.

כפילים אחרים: כפיל של כל יצור חי אחר (לא אדם או דמוי־אדם) נקרא סימולקרום. יש צורך באחוז אחד מבשר המקור ובחומרים שמחירם 500 פ"ז לכל נקודת פגיעה של המקור. כמו במקרה של כפיל רגיל, הזמן הנדרש להצמיח סימולקרום הוא שבוע אחד על כל קוביית פגיעה של המקור.

סימולקרום מציית תמיד ליוצרו (מטיל הלחשים). הוא מבין את כל השפות בהן דובר המטיל. בטווח של 3 מ' עבור כל דרגה של המטיל, הוא יכול לקבל פקודות מוחיות, אם המטיל מתרכז בשליחתן.

סימולקרום הוא מפלצת מכושפת. ניתן לחוסמו באמצעות לחש *הגנה מרוע*; לחש *ביטול קסם* (עם סיכויי הכישלון הרגילים שלו) יגרום לו להיעלם מבלי להותיר זכר.

נטיית הסימולקרום היא כנטיית המטיל, ללא קשר לנטייתו של היצור המקורי. הדרג"ש, קצב התנועה, המוראל ומספר ההתקפות שלו הם כשל המקור.

לסימולקרום יש רק 50% מקוביות הפגיעה, נקודות הפגיעה והנזק להתקפה של המקור. שה"מ יגלגל ק100 עבור כל יכולת מיוחדת; לסימולקרום תהיה יכולת זו אם התוצאה היא 01 עד 50. אולם, לסימולקרום שזה עתה נוצר אין אף פעם את הלחשים או את ההשפעות דמויות־הלחש של המקור.

אם היצור המקורי חי, הסימולקרום אינו גדל מעבר לנקודה זו. אם היצור המקורי מוצא את מותו (או שהוא מת כבר), הסימולקרום ממשיך להתפתח ומוסיף לעצמו יכולות בקצב של 5% נוספים לשבוע, עד למקסימום של 90% מנתוניו של המקור. כאשר הוא מושלם, שה"מ מגלגל שוב כדי לבדוק אילו יכולות מיוחדות שחסרו לו בעבר קיבל עתה הסימולקרום, בכלל זה לחשים ויכולות דמויות־לחש (תוך שימוש ב־90% לכל אחת; כולן יכולות להימצא).

מחסום מוח*

טווח: 3 מ'

משך: שעה אחת על כל דרגה של המטיל

השפעה: מגן נגד לחשים וחפצים המשפיעים על המוח

לחש זה משפיע על יצור אחד; מקבל סרבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן ההשפעה.

הלחש מונע את פעולתם של כל צורה של *תע"ח, פיתומות וראייה על־חושית*, ראייה באמצעות *כדור בדולח* או כל סוג אחר של השפעה או איסוף מידע מוחיים (כמו באמצעות *תקשור עם מישור גבוה יותר* או *זימון חפץ*) על יצור המטרה. המטיל או המקבל פשוט אינם קיימים למטרות השפעות לחשים אלה או דומותיהן למשך תקפות הלחש.

בנוסף, המקבל זוכה בבונוס 8+ לגלגולי ההצלה נגד התקפות המשפיעות על המוח, כמו כל צורות *ההקסמה, האשליה, רפיסות המוח* וכדומה (עם זאת, גלגול של 1 מהווה תמיד כישלון בגלגול ההצלה, ללא קשר להתאמות).

היפוכו של לחש זה, *מוח פתוח*, גורם לקורבן בו נוגעים להפוך פגיע לכל ההתקפות המשפיעות על המוח, שתוארו לעיל. כל גלגולי ההצלה של הקורבן נגד השפעות שכאלה סובלות מעונש של 8– למשך השפעת הלחש. יש להטיל לחש מהופך זה באמצעות נגיעה, המצריכה גלגול התקפה רגיל.

מילת עוצמה מעוורת

טווח: 40 מ'

משך: 1 עד 4 ימים או 2 עד 8 שעות (ראה תיאור)

השפעה: מעוור יצור בעל 80 נק"פ ומטה

באמצעות לחש זה יכול המטיל לעוור קורבן אחד הנמצא בטווח של 40 מ' ממנו (אין גלגולי הצלה). קורבן בעל 1 עד 40 נקודות פגיעה יתעוור למשך 1ק4 ימים; קורבן בעל 41 עד 80 נק"פ יתעוור למשך 2ק4 שעות. הלחש אינו משפיע על יצורים בעלי 81 נק"פ ומעלה.

קורבן מעוור סובל מעונשים של 4– לכל גלגולי ההצלה של ו־4+ לדרג"ש. לחשי הכוהן *ריפוי עיוורון וריפוי כל* לא יסירו את העיוורון, אלא אם הכוהן הוא מדרגה שווה או גבוהה מדרגת המטיל.

מסע

טווח: 0 (המטיל בלבד)

משך: תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: מאפשר מסע אוורירי או גזי

לחש זה מאפשר לקוסם לנוע במהירות ובחופשיות, גם בין מישורי קיום. המטיל (והוא בלבד) יכול לעוף באותה דרך הניתנת על־ידי לחש *המעוף* של הקוסם, בקצב של 120 (40) מ'. המטיל יכול גם להיכנס למישור קיום קרוב בפשוט על־ידי התרכזות למשך סיבוב אחד. הוא יכול להיכנס למישור אחד לכל היותר מדי תור.

הקוסם יכול להביא יצור אחד אחר על כל 5 דרגות ניסיון שיש לו (מעוגלות כלפי מטה; לדוגמה: קוסם מדרגה 28 יכול לקחת עימו למסע 5 יצורים נוספים). כדי לקחת יצורים אחרים, על המטיל לגעת בהם או שהם ייגעו בו בזמן הטלת הקסם והמסע. יצור סרבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן ההשפעה. על המטיל לקחת את היצורים האחרים עימו – הוא אינו יכול להשאירם מאחור.

כל עוד הלחש תקף, הקוסם (ורק הוא) יכול לעטות צורת גז באמצעות התרכזות למשך סיבוב אחד (אם מפריעים לו בכך, לא מתרחש כל שינוי). בניגוד להשפעת השיקוי, כל הציוד הנישא הופך לחלק מאותו ענן גז. בדרך זו, המטיל יכול לנוע במהירות כפולה ממהירות המעוף הרגילה שלו: 240 (80) מ'. בעודו בצורת גז, הקוסם אינו יכול להשתמש בחפצים או להטיל לחשים, אך אינו יכול גם לספוג נזק, אלא באופן קסום (מכלי־נשק או לחשים מסוימים). בנוסף, יצור גזי אינו יכול לחצות את השפעת הלחשים *הגנה מרוע וקליפה נגד קסם*.

סמל

טווח: מגע

משך: תמידי

השפעה: יוצר כתב סתרים קסום אחד

לחש זה יוצר ציור קסום אחד ("כתב סתרים") בעל כוח רב. ישנם שישה סוגי סמלים; המטיל חייב לבחור אחד מביניהם כאשר הוא משנן את הלחש. ניתן להטיל את הלחש על חפץ (דוגמת דלת או קיר) או באוויר. כתב הסתרים אינו יכול לזוז אם מטילים אותו על יצור או על חפץ מתנועע, הוא יישאר באותה נקודה גם כאשר המשטח ינוע (ייתכן שירחף באוויר).

כאשר כל יצור חי עובר מעל או בתוך כתב הסתרים, נוגע בחפץ עליו הוא רשום או קורא אותו (בטפשותו), השפעותיו מתחילות לפעול מיד (ללא גלגולי הצלה).

ישנו רק יוצא דופן אחד: קוסם וכל יצור אחר, היכול, בדרך כלל, להטיל לחשי קוסמים (גנבים מדרגה גבוהה בעלי מגילות אינם נחשבים לצורך זה!) יכולים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים אם הם רק קוראים או נוגעים בסמל (ואינם עוברים בקרבתו). אם גלגול ההצלה מוצלח, לסמל אין כל השפעה.

כל הסמלים דומים לכתב רגיל. להלן תיאורם של שישה סמלים והשפעותיהם; שה"מ יכול ליצור אחרים (למשל, *שינוי, שיעתוק, הקסמה, פיקוד* וכדומה).

מוות: הורג כל יצור בעל 75 נק"פ ומטה; אינו משפיע על יצורים בעלי 76 נק"פ ומעלה.

חוסר הרמוניה: הקורבן תוקף את בני־בריתו (אם יש) או מבולבל בדרך אחרת (כמו לחש *הבלבול* מעוצמה רביעית). ההשפעה קבועה עד להסרתה באמצעות לחש *ביטול קסם* (עם סיכויי ההצלחה הרגילים) או על־ידי לחש הכוהנים ריפוי־כל.

פחד: הקורבן בורח מיד מכל סמל, בקצב הריצה שלו, למשך 30 סיבובים (כמו הבדיד).

שיגעון: הקורבן משתגע ואינו יכול לתקוף, להטיל לחשים או להשתמש בחפציו או ביכולותיו המיוחדות. הוא יכול ללכת, אך יש להשגיח עליו פן יברח. ההשפעה היא תמידית עד להסרתה באמצעות לחש *ביטול קסם* (עם סיכויי ההצלחה הרגילים) או על־ידי לחש הכוהן *ריפוי־כל*.

שינה: הקורבן נרדם ולא ניתן להעירו. הוא יתעורר באופן רגיל לאחר 1ק10+10 (11 עד 20) שעות או אם יוטל עליו לחש *ביטול קסם* (עם סיכויי ההצלחה הרגילים).

הימום: משפיע על כל יצור בעל 150 נק"פ ומטה. הקורבן מהומם למשך 2ק6 תורים (כמו הלחש *מילת עוצמה מהממת*).

ענן מתפוצץ

טווח: 30 ס"מ
משך: 6 סיבובים
השפעה: יוצר ענן רעיל נע

לחש זה יוצר השפעה הנראית זהה ללחש מעוצמה חמישית – *ענן מוות* (ענן גז ירקרק, בגובה 7 מ' ובקוטר 10 מ', המופיע לצידו של המטיל). הענן רעיל רק במידה בינונית; כל הקורבנות הנמצאים בתחומו חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להפוך משותקים למשך אותו סיבוב. כל קורבן הנמצא בתוך הענן מבצע גלגול הצלה חדש מדי סיבוב.

הענן מלא באורות מנצנצים (הנראים רק לנמצאים בתוכו), שהינם פיצוצים קטנים. מדי סיבוב, כל הנמצאים בתוך הענן סופגים נזק מן ההתפוצצויות, ללא גלגולי הצלה. נזק זה הוא 1 נקודה על כל שתי דרגות ניסיון של הקוסם, המעוגלות כלפי מטה (9 נקודות בדרגות 18 או 19, 10 בדרגות 20 או 21 וכן הלאה). נזק פיצוץ זה ישפיע על כל יצור, גם יצורים החסינים בפני אש, גז, חשמל והתקפות מיוחדות אחרות.

קביעות

טווח: 3 מ'
משך: תמידי עד לביטולו
השפעה: גורם להשפעה קסומה אחת להפוך קבועה

באמצעות לחש זה יכול הקוסם לגרום להשפעת לחש קוסמים אחר מעוצמה 7 ומטה להפוך קבועה. הלחש לא יהפוך לקבוע כל לחש בעל משך "מיידי" או "תמידי" (למשל, *ביטול קסם, כדור אש, ברק* וכדומה); גם לחשי כוהנים ולחשי קוסמים מעוצמות 8 ו־9 לא ניתן להפוך לקבועים.

שה"מ יכול להכריז כי לחש *הקביעות* לא יפעל עם כל לחש מסוים שיבחר. בכל פעם שדמות מעוניינת להטיל לחש זה, שה"מ צריך לשקול בזהירות האם לחש הקביעות ישפיע על הלחש האחר. שילובי לחשים מסוימים יכולים בהחלט להשפיע על איזון המערכה וכן על שה"מ לבדוק ולאזן את כל השימושים בלחש זה.

לחש *קביעות* נמשך עד לביטולו באמצעות לחש *ביטול קסם* מצד המטיל או מצד מטיל לחשים מדרגה גבוהה יותר (עם סיכויי ההצלחה הרגילים). כאשר הלחש מבוטל, השפעתו של הלחש האחר נעלמת מיד.

פרט לכלי־נשק, כל פריט יכול לקבל רק לחש *קביעות* אחד, ויצור יכול לקבל לכל היותר שניים. אם לחש *הקביעות* מוטל על פריט או אזור שהוטל עליו כבר פעם אחת לחש זה (על יצור שהלחש הוטל עליו כבר פעמיים, או כלי נשק שהלחש הוטל עליו כבר 5 פעמים), כל לחשי *הקביעות* נכשלים אוטומטית. לכלי נשק יכולות להיות עד 5 השפעות קבועות, אולם על כל השפעה קבועה לאחר הראשונה חל סיכוי של 25% (בלתי מצטבר) לכישלון. בנוסף, אם השפעת הקביעות נכשלת, היא הורסת את כלי הנשק לחלוטין.

מספר לחשים המוטלים על יצורים, ונהוג להטיל עליהם לחש *קביעות*, הם: *גילוי קסם, הגנה מרוע, קריאת שפות, קריאת קסם, גילוי נעלמים מעין ומעוף*. לחשים המוטלים על אזור ונהוג להפכם לקבועים הם: *אור, כוח דמיוני, בלבול וענן מוות*.

קוסם אינו צריך לחש *קביעות* כדי להפוך פריט קסם לקבוע. שימוש בלחש *קביעות* כדי לקשור לחש לעצם אינו זהה לכישוף העצם. עצמים מכושפים הינם קבועים יותר מעצמים שהוטל עליהם לחש זה.

ריקוד

טווח: מגע
משך: 3 סיבובים או יותר
השפעה: גורם לקורבן אחד לרקוד

לחש זה גורם לקורבן אחד לפזז בטירוף, תוך ביצוע ריקוד מהיר או כל ריקוד אחר, למשך 3 סיבובים או יותר. על הקוסם לגעת בקורבן כדי שהלחש ישפיע עליו (גלגול התקפה רגיל). הקורבן אינו מקבל גלגולי הצלה ואינו יכול לתקוף, להשתמש בלחשים (או ביכולות דמויות־לחש) או לברוח. בעודו רוקד, הקורבן סובל מעונש של 4 לגלגולי ההצלה שלו, ומעונש של 4+ לדרג"ש שלו.

משך הלחש הוא 3 סיבובים למטילים מדרגות 18 עד 20; ארבעה סיבובים למטילים מדרגות 25 עד 28; שישה סיבובים למטילים מדרגות 29 עד 32 ושבעה סיבובים למטילים מדרגות 33 עד 36.

שדה כוח

טווח: 40 מ'
משך: 6 סיבובים
השפעה: יוצר מחסום בלתי נראה

לחש זה יוצר מחסום או עצם בעל כוח טבעי, בלתי־נראים ושאינם ניתנים להזזה. למחסום אין כמעט עובי, אך לא ניתן לשבור או להשמיד אותו בשום אמצעי, מלבד לחש *התפוררות* או *משאלה*; אפילו לחש *ביטול קסם* אינו יכול להשפיע עליו. צורתו של שדה כוח מוגבלת לכדור, חצי־כדור, משטח שטוח, צינור, קופסה מרובעת או משולשת בעלת פיאות שטוחות או חלק מקופסה שכזו. רדיוס הכדור אינו יכול לעלות על 7 מ'. המשטח השטוח או שילובים מסוגים שונים יכולים להיות בגודל כולל שאינו עולה על 500 מ"ר. *שדה הכוח* אינו יכול להיות בעל צורה יוצאת דופן, ומשטחו חייב להיות חלק לחלוטין. הוא יכול להיות קטן ככל שירצה המטיל.

שדה הכוח לא יופיע בתוך שום מוצק או יצור. כל חלק ממנו שאמור להופיע כך, לא יופיע ויותיר חור *בשדה הכוח* – בדרך כלל, חור גדול מספיק, שיאפשר את בריחת הקורבן דרכו. נוסף על כך, קצותיו של השדה הן קהים ואינם יכולים לגרום נזק בשום צורה. *שדה הכוח* יישאר במקומו עד שייעלם, ולא ניתן להזיזו בשום דרך, פרט *למשאלה*.

יצור(ים) הלכודים לחלוטין בתוך *שדה כוח* סגור לא יגוועו ברעב, יחנקו או יפגעו בכל דרך אחרת בשל עובדה זו. *שדה כוח* סגור שומר באופן קסום על כל הנמצאים בתוכו מפני מוות טבעי. עובדה זו אינה מונעת ספיגת נזקים או מוות כתוצאה מהתקפות מצד אחרים הנמצאים בתוך *שדה הכוח*.

שום דבר אינו יכול לחצות *שדה כוח*. לחשים, קליעים, מכות, כלי נשיפה וכל שאר סוגי ההתקפות פשוט נבלמים על־ידו. עם זאת, הלחשים *שיעתוק* או *דלת מימדית* יכולים לעקוף אותו; לחשים אלה מאפשרים למטיל להיכנס או לצאת מן השדה מבלי לפגוע בו. *שדה הכוח* מתקיים רק במישור קיום אחד. לכן, מסע בין־מישורי (דרך שער או אמצעי אחר) יכול לעקפו גם כן.

אף כי הוא משמש לרוב כמחסום או כלוב, ניתן בהחלט להשתמש *בשדה הכוח* ליצירת רצפה, גרם מדרגות, כסא או כל חפץ אחר בלתי נראים. ניתן להפוך את שדה הכוח לקבוע, אך לחש *הקביעות* עדיין כפוף ללחש *ביטול קסם*, ואם הוא מוסר, שדה הכוח נעלם מיד. גם אם מטילים על *שדה הכוח* לחש *קביעות*, הוא תמיד ייעלם אם יוטלו עליו לחש *התפוררות* או *משאלה*.

שינוי כל עצם

טווח: 80 מ'
משך: ראה תיאור
השפעה: משנה את צורתו של כל יצור או עצם אחד

לחש זה דומה ללחש מעוצמה רביעית *שינוי אחר*, פרט לכך שהוא משפיע על יצורים ועצמים כאחד. אם החפץ הוא חלק משלם גדול יותר (למשל, קטע מקיר), הלחש ישפיע רק על אזור שנפחו אינו עולה על 3x3x3 מ'. יצור יכול להימנע מהשפעות אלה אם יצליח בגלגול ההצלה נגד לחשים עם עונש של 4–.

משך השינוי תלוי במידת השינוי. כל הדברים מחולקים לשלוש קבוצות בסיסיות – חי, צומח ומינרלים. אם משנים עצם לקבוצה הקרובה (חי־צומח, צומח־מינרל) משך הלחש הוא שעה אחת על כל דרגה של המטיל. אם השינוי הוא מחי למינרל (או להיפך), השינוי אורך תור אחד על כל דרגה של המטיל. אם לא מתרחש כל שינוי קבוצה (למשל, אם הופכים יצור אחד ליצור אחר), השינוי הוא קבוע עד שהוא מוסר באמצעות לחש *ביטול קסם* (עם סיכויי הצלחה רגילים).

שים לב, כי יצורים הנוצרים באמצעות לחש זה לא יהיו ידידותיים באופן אוטומטי. לחש שינוי אינו יכול להשפיע על גילו של יצור או על נקודות הפגיעה שלו (ראה לחשי *שינוי עצמי ושינוי אחר* מעוצמה רביעית להנחיות נוספות).

לחש זה אינו משפיע על יצור בעל יותר מכפליים דרגת הניסיון של המטיל בקוביות פגיעה). לדוגמה, קוסם מדרגה 20 אינו יכול להשפיע על יצור בעל 41 ויותר קב"פ.

לחשי קוסמים מעוצמה תשיעית

הדק

טווח: מגע
משך: בלתי מוגדר (ראה תיאור)
השפעה: מכין לחש אחד נוסף

לחש רב עוצמה זה פועל כהדק (מעורר) עבור לחש קוסמים נתון אחר; הלחש השני חייב להיות מעוצמה רביעית או פחות, ועליו להיות לחש שאינו גורם, בדרך כלל, נזק.

בזמן הטלת לחש זה, על הקוסם לתאר מצב אחד ולחש שיוטל עליו. כאשר מתרחש מצב זה בפעם הבאה, השפעתו של הלחש שצוין מופעלת אוטומטית ובאופן מיידי, כאילו הוטלה באותו הזמן.

דוגמאות לשימוש הולם:

"כאשר יגע או יכה בי כל יצור חי אחר שאינו כוהן נייטרלי או סדר, מלבד חברי (הדק), יוטל הלחש *הקסמת מפלצת* על היצור שנגע או היכה בי (לחש)".

"כאשר יהיו לי שמונה נקודות פגיעה או פחות ואעמוד לספוג נזק (הדק), יוטל עלי הלחש *דלת מימדית* וייקח אותי ליעד הנמצא 2.5 ס"מ מעל פני הקרקע בקו ישר למעלה; או, אם הוא במרחק העולה על 120 מ', לאזור הפנוי המרוחק ביותר הנמצא בטווח הלחש, אותו ראיתי ב־12 השעות שקדמו להופעת ההדק".

לא ניתן להטיל יותר מלחש *הדק* אחד על שום פריט או יצור; אפילו *משאלה* אינה יכולה לאפשר יותר מהטלה אחת. *ההדק* המתואר יכול להיות מפורט או פשוט, אך הוא מוגבל בהשפעתו: עליו להתייחס לדבר־מה הנמצא בטווח של 40 מ' מאירוע *ההדק*. *הדק* המבוסס על התרחשות רחוקה מכך הוא מעבר ליכולתו של הלחש. תמיד יש לציין את המטרה וההשפעה של הלחש השני, ואם חסר פרט כלשהו, הלחש השני לא יפעל.

להשפעת לחש *ההדק* אין משך מרבי. היא יכולה להימשך מאות שנים לפני שהמצב שתואר יתרחש.

הישרדות

טווח: מגע
משך: שעה לכל דרגה של המטיל
השפעה: מגן על יצור אחד מפני כל נזק סביבתי בלתי קסום

לחש זה מגן על המקבל מפני מצבים קיצוניים מכל הסוגים, כולל חום או קור רגילים, מחסור באוויר וכדומה. כל עוד הלחש תקף, המטיל אינו זקוק כלל לאוויר, מזון, מים או שינה. הלחש אינו מגן מפני נזק קסום משום סוג או מפני נזקי התקפה, רעלים, כלי נשיפה או מכות פיזיות מיצורים. הוא מגן כן מפני כל נזק הנגרם על ידי תנאים טבעיים במישורי קיום אחרים.

לדוגמה: כוהן יכול להשתמש בלחש זה במדבר כדי להימנע מנזקים של התנאים הטבעיים באזור; מתחת לאדמה או מתחת למים כדי להתקיים ללא אוויר; בחלל, כדי להתקיים באופן קסום בריק; או במישור יסוד האש, כדי להגן על עצמו מפני נזקי אש.

זרם מטאורים

טווח: 80 מ'
משך: מיידי
השפעה: יוצר ארבעה או שמונה כדורי־אש מטאוריים

לחש זה יוצר 4 או 8 מטאורים (על־פי בחירת המטיל). כל מטאור ניתן לכוון למטרה שונה הנמצאת בטווח הלחש, אך רק מטאור אחד יכול להיות מכוון לעבר כל יצור אחד. כל מטאור מוטח בעוצמה במטרתו ומתפוצץ כמו *כדור אש* (כשהוא משפיע על כל היצורים הנמצאים ברדיוס של 7 מ').

אם המטיל יוצר 4 מטאורים, כל אחד מהם מכה וגורם 8ק6 (8 עד 48) נקודות נזק ואז מתפוצץ וגורם 8ק6 (8 עד 48) נקודות נזק אש. אם המטיל יוצר 8 מטאורים קטנים יותר, כל אחד מהם מכה וגורם 4ק6 (4 עד 24) נקודות נזק ואז מתפוצץ וגורם 4ק6 נקודות נזק אש. שים לב, כי אם מכוונים את המטאורים באופן מדויק, קורבן או אזור עשויים למצוא את עצמם בקווי אש חופפים ועלולים לספוג נזק התפוצצות כפול.

השחקן מגלגל נזק עבור כל פגיעה והתפוצצות בנפרד. מטאור לעולם אינו מפספס את מטרתו.

כל קורבן שנפגע ממטאור סופג נזק פגיעה מלא (אין גלגולי הצלה). כל קורבן הנמצא בטווח ההתפוצצות יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מנזק ההתפוצצות הנתון. גם יצורים החסינים בפני אש או המשתמשים באש יושפעו מזרם המטאורים, אף כי ייתכן וימנעו מהשפעות ההתפוצצות. יש לבצע גלגול הצלה נפרד עבור כל התפוצצות שהדמות חווה.

חסינות

טווח: מגע (יצור אחד)
משך: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מעניק חסינות או עמידות ללחשים ולכלי־נשק אחדים

לחש זה נותן למקבל חסינות מלאה לכל הלחשים מעוצמות 1, 2 ו־3. בנוסף, ללחשים מעוצמות 4 ו־5 תהיה רק מחצית מן ההשפעה הרגילה, או רבע ממנה אם הקורבן מבצע גלגול הצלה מוצלח. כל השפעת לחש שניתן לאמוד את כמותה, השפעתה מוקטנת; השפעות אלה כוללות הפחתות משך, בונוסים, עונשים, נשק וכדומה. עגל שברים לטובת המקבל.

המקבל גם חסין לחלוטין בפני כל סוגי הקליעים (רגילים וקסומים), כמו גם בפני כל כלי־הנשק הרגילים והמוכספים; הוא סופג נזק רק מחצית מן הנזק מכלי־נשק קסומים המוחזקים ביד. דבר זה חל רק על כלי נשק. טפרים, נשיכות, כלי נשיפה וצורות התקפה טבעיות אחרות לא ייחסמו.

באמצעות התרכזות, המקבל יכול להסיר את ההגנה, ולהתיר ללחשים (דוגמת *ריפוי פצעים*) להשפיע את השפעתם הרגילה למשך אותו סיבוב. אם מסירים את החסינות, היא נעלמת למשך סיבוב (בכלל זה ההגנה מפני כלי נשק), אך שבה אוטומטית עם תום הסיבוב.

משאלה המנוסחת היטב יכולה להרחיב הגנה זו, ולתת חסינות בפני לחשים מעוצמה רביעית ובפני כלי נשק +1, ולגרום להקטנת השפעותיהם של לחשים מעוצמה 5 ו־6 למחצית. שיפורים אחרים אינם אפשריים.

יצירת כל מפלצת

טווח: 30 מ'
משך: 3 תורים
השפעה: יוצר מפלצת אחת או יותר

לחש זה דומה ללחש מעוצמה שביעית *יצירת מפלצת רגילה* וללחש מעוצמה שמינית *יצירת מפלצת קסומה*, אך בתוספת מספר הגבלות על סוגי היצורים שיופיעו.

טווח ומשך הלחש הם פי שלושה מאלה של הגירסה מעוצמה שביעית. לחש זה אינו יכול ליצור בני־אדם או דמויי־אדם, אך הוא יכול ליצור כל יצור אחר ללא קשר למספר היכולות המיוחדות (כוכביות). עם זאת, אם המטיל רוצה ליצור יצור בעל 3 כוכביות או יותר, עליו לחקור ראשית יצור כזה (חי או מת) למשך שעה לפחות, כדי להיות מסוגל ליצור יצור כדוגמתו באמצעות הלחש. כמו במקרה של הלחשים מן העוצמות הנמוכות יותר, מספר קוביות הפגיעה המרבי של היצורים שווה לדרגת המטיל.

כדי ליצור קונסטרוקט (כמתואר בפרק 14), על המטיל להשיג את החומרים המתאימים הדרושים לשם כך. הלחש ייצור רק קונסטרוקט אחד, ללא קשר לקוביות הפגיעה של המטיל; אולם, קונסטרוקט זה יהיה קבוע ולא ייעלם עם תום השפעת הלחש (עם זאת, לחש *ביטול קסם*, עם סיכויי ההצלחה הרגילים, יכול להרוס קונסטרוקט כזה).

כמו במקרה של הלחש מן העוצמה השמינית, עלות החומרים ליצירת קונסטרוקט היא מינימום 5,000 פ"ז לכל כוכבית (או יותר, תלוי במערכה שלך). אם לקונסטרוקט יש 4 כוכביות או יותר (למשל דרולם), העלות מוכפלת (ואף יותר, שאל את שה"מ). בפרק 16 מופיעים חוקים נוספים לכישוף חפצי קסם (כולל קונסטרוקטים) והצעות ביחס לקונסטרוקטים בלתי ניתנים לביטול.

מפלצות מכל סוג, שנוצרו כך, יכולות להיחסם באמצעות השפעות הלחשים *הגנה מרוע וקליפה נגד קסם*.

מבוך

טווח: 20 מ'
משך: ראה תיאור (1ק6 תורים, 2ק20 סיבובים, 2ק4 סיבובים או 1ק4 סיבובים).
השפעה: לוכד יצור אחד

לחש זה יוצר מבוך בלתי ניתן להריסה במישור האסטרלי וממקם בתוכו קורבן אחד (שאינו מקבל גלגולי הצלה). תבונתו של הקורבן קובעת את הזמן שיידרש לו כדי להיחלץ מן *המבוך*.

משך המבוך

תבונת הקורבן	*הזמן הנדרש לו לבריחה*
אפס עד נמוכה (1 עד 8)	1ק6 (1 עד 6) תורים
ממוצעת (9 עד 12)	2ק20 (2 עד 40) סיבובים
גבוהה (13 עד 17)	2ק4 (2 עד 8) סיבובים
גאונית (18 +)	1ק4 (1 עד 4) סיבובים

כאשר הקורבן בורח מן *המבוך*, הוא חוזר בדיוק לאותו מקום בו היה לפני שנעלם.

מילת עוצמה הורגת

טווח: 40 מ'
משך: מיידי
השפעה: הורגת או מהממת יצור אחד או יותר

לחש זה מאפשר למטיל להשפיע על קורבן אחד או יותר הנמצאים בטווח של 40 מ' (אין גלגולי הצלה). יוצאים מן הכלל: קוסמים וכל

יצור היכול להטיל לחשי קוסמים יכולים לבצע גלגולי הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן ההשפעה, עם עונש של 4– לגלגול.

קורבן יחיד בעל 1 עד 60 נק"פ יהרג באופן אוטומטי; קורבן בעל 61 עד 100 נק"פ יהומם (כמו עם הלחש *מילת עוצמה מהממת*) ולא יוכל לפעול למשך 1ק4 תורים. יצורים בעלי 101 נק"פ ומעלה לא יושפעו.

הלחש יכול גם לשמש להריגת עד 5 קורבנות, אם לכל מהם יש 20 נק"פ ומטה (שוב, אין גלגולי הצלה).

משאלה

טווח: מיוחד
משך: מיוחד
השפעה: מיוחדת

משאלה היא הלחש היחיד והחזק ביותר שיכול להיות ברשותו של קוסם. אף פעם אין מוצאים אותו במגילה, אך ניתן למקמו במקומות אחרים (דוגמת טבעת) במקרים נדירים. רק קוסמים מדרגה 36, בעלי ערך חוכמה 18 ומעלה, יכולים להטיל לחש *משאלה*.

ניסוח המשאלה: על השחקן לומר או לכתוב את *המשאלה* המדויקת אותה מביעה דמותו. הניסוח חשוב מאוד. *המשאלה* תפעל, בדרך כלל, על־פי הניסוח המילולי המדויק, ולא חשוב מה היתה כוונת הקוסם.

על שה"מ לנסות ולשמור על איזון במשחק, ולא להיות נדיב או קשוח מדי בקביעת השפעותיה של *משאלה*. גם *למשאלה* שנוסחה בצורה גרועה, אך מאחוריה כוונות טובות, יכולות להיות תוצאות טובות. עם זאת, אם *המשאלה* היא חמדנית, או שמאחוריה כוונות זדון, על שה"מ לעשות כל מאמץ כדי לעוות את תוצאותיה, כך שהמטיל לא ירוויח ממנה. במקרה הצורך, שה"מ יכול אפילו לאסור *משאלה* ואז לא תהיה לה כל השפעה. בכל פעם *שמשאלה* נכשלת או שהיא מפורשת בצורה שגויה, על שה"מ להסביר (לאחר המשחק) את הבעיה בניסוח.

להלן מספר דוגמאות למשאלות לקויות:

"הלוואי שיכולתי לדעת הכל על המבוך הזה" תוכל לגרום לדמות לדעת הכל על המבוך לרגע אחד ואז לשכוח הכל.

"אני מבקש מיליון פ"ז" תוכל להתגשם על ידי נחיתת מיליון פיסות זהב על ראש המטיל (כ־50,000 ק"ג זהב!!) והיעלמותן.

"אני מבקש לקבל באופן מיידי ותמידי את כוח המבט של באסיליסק, תוך שמירה על כל תכונותי וחפצי" היא דוגמה *למשאלה* החורגת מן האיזון, אך מנוסחת היטב. דמויות המסוגלות להשתמש בלחשים בעוצמה גבוהה הן כבר מספיק חזקות גם כך. כתוצאה *ממשאלה* זו עלול המבקש להצמיח ראש של באסיליסק, בנוסף לראשו הוא.

לא ניתן להשתמש *במשאלה* כדי לצבור נקודות או דרגות ניסיון.

השפעות אפשריות: *משאלה* מנוסחת היטב יכולה להחליף כל לחש קסם עד עוצמה שמינית לקוסם ועד עוצמה שישית ללחשי כוהן ודרואיד, לשיקול דעתו של שה"מ. לשימוש רווח זה *במשאלה* סיכויי כישלון קטנים הרבה יותר מאשר לשימושים אחרים בה. אחרת, אם *המשאלה* משמשת לגרימת נזק ליצור אחר, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מן הרעה. אם הקורבן מצליח בגלגול ההצלה, הוא סופג רק מחצית מן הנזק, ואילו המחצית השנייה חוזרת למטיל (שיכול גם הוא לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להינצל, אך עם עונש 4–). אם *המשאלה* גורמת לקורבן אי נוחות, אך אינה פוגעת בו (משגרת אותו למשל אל תוך תא כלא) אין לו גלגול הצלה.

דמות יכול להשתמש *במשאלה* ליצירת אוצרות עד למקסימום של 50,000 פ"ז *למשאלה*, אך המטיל מאבד נקודת ניסיון אחת על כל פיסת זהב. לא ניתן להחזיר את נקודות הניסיון בצורה קסומה.

הקוסם יכול להביע *משאלה* כדי לשנות באופן זמני תכונה אחת למינימום של 3 ולמקסימום של 18. השפעת *המשאלה* מתפוגגת לאחר 6 תורים.

ניתן להשתמש *במשאלות* גם כדי להגדיל תכונה באופן תמידי, אך המחיר גבוה מאוד. יש להטיל משאלות כערך התכונה הרצוי. יש להטיל את כל המשאלות בתקופה שאינה עולה על שבוע אחד.

ניתן להגדיל ערכי תכונות רק בנקודה אחת בכל פעם. כדי להגדיל את כוחה של דמות מ־15 ל־16, יש להטיל 16 משאלות בתקופה שאינה עולה על שבוע אחד. כדי להעלותו ל־17 יהיה צורך ב־17 משאלות נוספות, וכך הלאה. לא ניתן להשתמש במשאלות כדי להקטין את ערך התכונה באופן תמידי.

משאלה אינה יכולה להעלות את דרגת הניסיון המקסימלית עבור בני־אדם. דרגה 36 היא הגבול הסופי. עם זאת, *המשאלה* תוכל להעניק לדמויי־אדם קובית פגיעה נוספת (למקסימום חדש של 9 לזוטונים, 11 לאלפים ו־13 לגמדים). *המשאלה* משפיעה רק על נקודות הפגיעה ואינה משנה תכונות אחרות (כגון גלגולי התקפה, מספר לחשי אלפים וכדומה).

משאלה יכולה להפוך דמוי־אדם לאדם ולהיפך. שינוי זה הוא תמידי, והמקבל אינו הופך קסום. זוטונים וגמדים הופכים ללוחמים באותה דרגה. אלפים יכולים להפוך לקוסמים או ללוחמים, אך לא לשניהם, על־פי בחירת מטיל *המשאלה*. דמות ששונתה תצבור דרגות ניסיון בצורה רגילה. אדם יהפוך לדמויי־אדם באותה דרגה, אך לא למעלה מן המקסימום הרגיל המותר לאותו גזע.

אם דמות מטילה מביעה *משאלה* כדי לשנות את סוג הדמות של דמות אחרת, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים (נתון להחלטתו) עם בונוס של 5+, כדי להתנגד להשפעת *המשאלה*.

לעיתים, *משאלה* יכולה לשנות את תוצאותיהם של אירועים קודמים. השפעה זו מוגבלת לרוב לאירועי היום הקודם. הדמות תוכל לנצח בקרב בו הובסה או לספוג הפסדים קלים יותר, אך לא תוכל להתגבר על יחסי כוחות בלתי שקולים באופן קיצוני. מוות יכול להפוך לגסיסה, אובדן תמידי ייהפך לזמני, וכדומה. שה"מ עשוי לומר לשחקניו כאשר *משאלה* עולה על גבולות יכולת הלחש (או על עצביו של שה"מ).

הערה חשובה: כאשר השפעה כלשהי מתוארת כבלתי־ניתנת־לשינוי "אפילו באמצעות *משאלה*," משפט זה מבטל את כל מה שנאמר כאן.

משאלות יכולות לגרום לבעיות רבות אם אינן מטופלות בצורה נכונה. על שה"מ לדאוג להגביל *משאלות* כדי לשמור על איזון המשחק ועל ההנאה ממנו. עליו לאסור *משאלות* אשר משנות את יסודות המשחק (למשל, *משאלה* המבקשת כי נשיפת דרקון לא תגרום נזק). ככל *שהמשאלה* חמדנית ובלתי הגיונית יותר, כך קטנים סיכוייה להתממש.

עצירת זמן

טווח: 0 (המטיל בלבד)
משך: 2 עד 5 סיבובים
השפעה: מאפשר למטיל לפעול במשך 1ק4+1 (2 עד 5) סיבובים, בעוד הזמן עומד מלכת

עבור המטיל, לחש זה נראה כאילו הוא עוצר את הזמן. הוא מאיץ את מעשיו של המטיל בצורה כזו שכל היצורים האחרים נראים כאילו קפאו על מקומם כאשר הם למעשה פועלים בקצב הרגיל שלהם, ב"זמן רגיל". מנקודת מבטו של המטיל, ההשפעה אורכת 1ק4+1 (2 עד 5) סיבובים. המטיל יכול לבצע פעולה אחת בכל אחד מסיבובים קסומים אלה.

אש, קור, גז וכדומה, רגילים או קסומים, עדיין פוגעים במטיל. עם זאת, בעת השפעת הלחש, יצורים אחרים אינם נפגעים מהתקפות המטיל ומלחשיו. ביכולתו ליצור לחשים בעלי משך שאינו "מיידי", ולהשאירם לפעול כאשר הזמן ישוב "ללכת". שים לב, כי הזמן אינו חולף כל עוד לחש זה משפיע; משכם של לחשים אחרים יתחיל עם תום *עצירת הזמן*.

המטיל אינו יכול להזיז חפצים המוחזקים על־ידי דמויות הנמצאות ב"זמן הרגיל", אולם באפשרותו להזיז חפצים אחרים שאינם "תקועים", כולל פריטים הנישאים או נלבשים על־ידי אחרים. הנמצאים ב"זמן הרגיל" אינם יכולים לראות את המטיל כלל. עם זאת, הקוסם אינו יכול לחצות את השפעות הלחשים *הגנה מרוע וקליפה נגד קסם* כשהוא נתון להשפעת לחש זה.

קיר פריזמטי

טווח: 20 מ'
משך: 6 תורים
השפעה: יוצר מחסום רב־גוני

לחש זה יוצר מחסום צבעוני מאוד בעל מראה זוהר, הנובע כאילו מאור הזוהר מבעד לפריזמה. קיר זה הוא בעובי 5 ס"מ, כאשר 30 מ"מ מפרידים בין צבע לצבע. ההשפעה חייבת להיות כדור בעלת רדיוס של 3 מ', שבמרכזה המטיל, או משטח שטוח (אופקי או אנכי) ששטחו עד 150 מ"ר.

תהיה צורתו ככל שתהיה, הקיר הפריזמטי אינו ניתן להזזה (אפילו לא על־ידי *משאלה*). המטיל יכול לעבור דרכו בחופשיות וללא פגע, עם כל חפץ שהוא בוחר לשאת. כל היצורים והחפצים האחרים היוצרים קשר או עוברים דרך הקיר יושפעו מקסמו, החל מן הצבע הראשון עימו ייצרו קשר.

יש צורך בקסם רב עוצמה כדי לפרוץ את הקיר. לחש *משאלה* או *שרביט ביטול* יסירו את שלושת הצבעים הקיצוניים ביותר, אך זה הכל.

כדי לפרוץ את הקיר הפריזמטי, על התוקף לתקוף אותו באמצעות רצף לחשים מסוים. כל לחש יבטל צבע אחד מתוכו. לחשי מרפא אלה, המוצגים בטבלה שלהלן, יש להטיל בסדר נכון (ראשית, כל כל קור קסום, כדי להסיר את השכבה האדומה; לאחר מכן כל ברק קסום, כדי להסיר את השכבה הכתומה וכן הלאה). כאשר מטילים את הלחשים בהצלחה, כל אחד מהם גורם לצבע המתאים להיעלם מן הקיר. עם היעלמות כל השכבות נעלם גם הקיר.

אדם בעל *קליפה נגד קסם* (כולל מטיל של *קיר פריזמטי*) לא יוכל לעבור דרך הקיר, אולם הניסיון לא יפגע *בקליפה נגד קסם* או *בקיר הפריזמטי*.

השפעות הקיר הפריזמטי

צבע	השפעה	נשלל על־ידי
אדום	חוסם את כל הקליעים הקסומים; גורם 12 נקודות נזק (אין גלגולי הצלה)	כל קור קסום
כתום	חוסם את כל הקליעים הבלתי קסומים; גורם 24 נקודות נזק (אין גלגולי הצלה)	כל ברק קסום
צהוב	חוסם את כל כלי הנשיפה; גורם 48 נקודות נזק (אין גלגולי הצלה)	הלחש *קליע קסם*
ירוק	חוסם את כל לחשי הגילוי (*כדור בדולח, תע״ח* וכדומה); כל מי שנוגע בו חייב לבצע גלגול הצלה כנגד רעל או למות	לחש *מעבר קיר*
כחול	חוסם את כל הרעלים, הגזים והתקפות המבט; כל מי שנוגע בו חייב לבצע גלגול הצלה נגד הפיכה לאבן או להתאבן.	לחש *התפוררות*
כחול כהה	חוסם כל חומר; כל מי שנוגע בו חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להישלח למישור חיצוני אקראי, עם סיכוי של 50% להיעלם לעד.	לחש *ביטול קסם*
סגול	חוסם קסם מכל סוג שהוא; כל מי שנוגע בו חייב לבצע גלגול הצלה נגד בדידים או לאבד את הכרתו ואת שפיות דעתו (ניתן לריפוי רק באמצעות לחש *ריפוי כל* או *משאלה*)	לחש *אור תמידי*

הקיר הפריזמטי נמתח עד מישור הקיום הקרוב ביותר (המישור האתרלי, אם מוטל במישור הראשוני), שם יופיע כקיר מוצק, בלתי ניתן להריסה. מסיבה זו, מסע בין מישורים ומימדים אינו יכול לעקפו.

הצבעים והשפעות *הקיר הפריזמטי* תמיד זהים; כאשר הקיר נוצר, הצד הסגול תמיד הכי קרוב למטיל.

ריפוי

טווח: מגע (יצור אחד)

משך: תמידי

השפעה: מרפא כל דבר

השפעתו של לחש זה זהה להשפעתו של לחש הכוהנים מן העוצמה השישית *ריפוי כל*. כאשר משתמשים בו כדי לרפא פציעות, הוא מרפא כמעט את כל הנזק, ומותיר רק 1ק6 נקודות נזק. במקום זאת, הוא יכול להסיר *קללה*, לנטרל רעל, לרפא מחלה, לרפא עיוורון ואפילו להסיר השפעות של *רפיסות מוח*.

שינוי צורה

טווח: 0 (המטיל בלבד)

משך: תור אחד על כל דרגה של המטיל

השפעה: המטיל יכול לשנות צורה

לחש זה דומה ללחש מעוצמה רביעית *שינוי עצמי*, אך הוא חזק הרבה יותר. המטיל הופך למעשה ליצור או עצם אחר בכל המובנים, פרט למוחו, נקודות הפגיעה וגלגולי ההצלה שלו. המטיל מקבל את הדרג״ש, גלגולי ההתקפה, צורות ההתקפה המיוחדות, החסינויות וכל הפרטים האחרים בהתאם לצורה החדשה שעטה.

קוסם אינו יכול להטיל לחשים בשום צורה פרט לדמוי־אנוש דו־רגלי (דמויי־אדם, גובלין, עוג, ענק וכדומה). המטיל אינו יכול לעטות צורה ייחודית לחלוטין (כמו צורה של דמות, שליט יסודוני או בן־אלמוות מסוימים). הוא יכול לזכות בדמיון להם, אך לא ביכולות של סוג דמות אחר. כאשר הוא עוטה צורה אחרת, ביכולתו להטיל רק לחשים מזכרונו; הוא אינו יכול להטיל לחשים ממגילות או מספר הלחשים שלו. הוא אינו יכול לעטות צורות דוממות ענקיות; אם הוא מנסה לעשות זאת, הצורה תהיה בגובה מרבי של 30 ס״מ על כל דרגת ניסיון של המטיל ו־100 מט' לדרגה משקל.

מלבד מגבלות אלה, המטיל יכול להפוך לכל יצור או עצם שראה אי פעם. הוא אינו יכול להפוך ליצור דמיוני או בלתי מוכר; אלא אם קיימים במערכה 10 טרולים חמושים, לדוגמה, הוא אינו יכול להפוך ליצור כזה. המטיל יכול לשנות צורה כרצונו כל עוד הלחש תקף; כל שינוי מצריך סיבוב התרכזות שלם.

שים לב, כי המטיל מקבל גם את מגרעותיה של הצורה החדשה ולא רק את כוחותיה. אם, למשל, המטיל נתקף על־ידי *חרב +2, +5 נגד דרקונים*, בעודו בצורת דרקון, הבונוס לחרב (+5) חל נגד צורתו החדשה.

לא ניתן להפוך השפעת לחש זו לקבועה והיא כפופה ללחש *ביטול קסם*. במהלך משך הלחש, המטיל אינו יכול לעבור דרך השפעות לחשי *הגנה מרוע וקליפה נגד קסם*.

שער*

טווח: 10 מ'

משך: 1ק10x10 (1 עד 100) תורים או תור אחד

השפעה: פותח שער למישור אחר

כאשר הקוסם מטיל לחש זה, עליו לנקוב בשם המטרה: המישור האתרלי, המישור האסטרלי, אחד מן המישורים היסודוניים או אחד מן המישורים החיצוניים. כמו כן, עליו לנקוב בשמו של תושב אותו מישור, בדרך כלל בן־אלמוות, שליט המישור. הלחש פותח נתיב ישיר אל מישור הקיום האחר.

שער למישור חיצוני נותר פתוח למשך תור אחד בלבד. כל *שער* אחר יישאר פתוח למשך 1ק10x10 (1 עד 100) תורים, וקיים סיכוי של 10% לתור כי יצור כלשהו ממישור אחר יעבור *בשער* בעודו פתוח.

שער למישור יסוד יוצר למעשה מערבולת ומחילת תולעים, וניתן להשתמש *במשאלה* כדי להפוך אותם לקבועים. מישורים, מערבולות ומחילות תולעים מתוארים בפרק 18.

יצירת קשר עם מישור חיצוני היא עניין מסוכן והקוסם חייב לדעת ולומר את שמו של בן־האלמוות עימו ברצונו ליצור קשר. בן האל־מוות לו הוא קורא יגיע קרוב לוודאי (סיכוי של 95% תוך 1ק6 סיבובים, אולם קיים סיכוי של 5% כי יצור אחר כלשהו ממישור חיצוני יענה. כאשר היצור מגיע, הוא מחפש מיד את המטיל.

אם למטיל לא היתה סיבה טובה מאוד לפתיחת *השער*, היצור ישמיד אותו, קרוב לוודאי. גם אם המטיל מספק סיבה מצוינת, היצור יכול פשוט לעזוב מיד, מבלי להביע התעניינות. אם הסיבה היא בעלת חשיבות עליונה עבור הקוסם ובעלת עניין כלשהו עבור היצור (על־פי החלטת שה״מ), הוא עשוי לעזור למטיל למשך זמן קצר.

היפוכו של לחש זה, *סגירת שער*, יסגור *שער* שנוצר על־ידי הלחש בצורתו הרגילה. ניתן להשתמש בו גם לסגירת שער קבוע למישור קרוב (למשל מערבולת יסודונית). אולם הלחש אינו משפיע על בני־אלמוות; הוא אינו יכול, למשל, לגרום לבן־אלמוות לעזוב אם הוא מחליט להישאר.



דמויות הנכנסות למצבים מסוכנים נוטות לשרוד זמן רב יותר, אם יש ברשותן כלים וציוד המתאימים לכל מצב. בפרק זה מתואר רוב הציוד הרגיל לו יזדקקו דמויות במהלך משחק.

כסף

מספר הערות מהירות בנוגע לכסף במשחק המו"ד:

זהב התחלתי: דמויות מתחילות מקבלות סכום חד־פעמי בן 3ק6x10 פיסות זהב. סכום זה מייצג את הכסף שחסכה הדמות לפני יציאתה לקריירת ההרפתקנות, או כסף שניתן לה על־ידי משפחתה לפני שעזבה את הבית. יש להשתמש בכסף זה לקניית כלי־נשק, שריון וציוד; שה"מ יכול להמליץ לדמויות מה כדאי להן לקנות. כאשר יוצרים את הדמות, ניתן להניח כי בבעלותה שתיים או שלוש מערכות בגדים פשוטות, זוג נעליים וחגורה עם כיס לשמירת כסף.

קיצורים: הקיצורים הבאים נפוצים במשחק:
- פיסות פלטינה: פ"פ
- פיסות זהב: פ"ז
- פיסות אלקטרום: פ"א
- פיסות כסף: פ"כ
- פיסות נחושת: פ"נ

המרות: ניתן להמיר כסף מסוג אחד לאחר, תוך שימוש בערכים הבאים:
- 1 פ"כ = 10 פ"נ
- 1 פ"א = 5 פ"כ = 50 פ"נ
- 1 פ"ז = 2 פ"א = 10 פ"כ = 100 פ"נ
- 1 פ"פ = 5 פ"ז = 10 פ"א = 50 פ"כ = 500 פ"נ

כלי־נשק

רוב הדמויות ירצו לשאת כלי נשק מהימן אחד לפחות. בטבלת כלי הנשק מצוינים כלי הנשק האפשריים במשחק המו"ד. לאחדים מהם יש השפעות מיוחדות. אחדים ייראו דומים מאוד זה לזה, אולם לעיתים קרובות כלי־נשק אלה נבדלים באופן משמעותי זה מזה, אם משתמשים גם בכללים האפשריים למומחיות בנשק, המתוארים בפרק הבא.

המידע לגבי כלי־הנשק בטבלה מוגדר כך:

- **פריט** מציין את שם הנשק.
- **נזק** מראה את כמות הנזק שגורם כלי־הנשק; אם בטור זה רשום, למשל, "1ק6", עליך לגלגל 1ק6 לתוצאה של 1 עד 6 נקודות נזק בכל פעם שהכלי פוגע.
- **טווח** מראה את מאפייני הטווח של הנשק, אם הוא יורה קליעים או ניתן להטלה. משמעותו של מספר כמו: "60/40/20", למשל, היא שהנשק נמצא בטווח קצר (ומקבל תוספת של +1 לגלגול הפגיעה), אם הוא יורה למרחק הנע בין 1 ל־20 מ'; בטווח בינוני, בין 21 ל־40 מ'; ובטווח רחוק, בין 41 ל־60 מ'. מעבר ל־60 מ' הוא אינו יכול לפגוע במטרה. מרחקים אלה נמדדים במטרים במקומות סגורים. בחוץ יש להכפיל את הטווח הרשום בשלוש; לדוגמה, רובה קשת, היכול לירות 60 מ' בתוך מבוך, יכול להטיל את חיציו למרחק 180 מ' באוויר הפתוח.
- **מחיר (פ"ז)** מראה מה מחירו של כלי־הנשק בפיסות זהב (פ"ז).
- **עומס (מט')** מראה מה מידת העומס של כלי־הנשק ונמדד במשקל־מטבעות (מט'). משקלם של 20 מטבעות הוא ק"ג אחד. זכור, כי ככל שהדמות נושאת מטען כבד יותר, תנועתה איטית יותר.

טבלת כלי־הנשק

פריט	נזק	טווח ק/ב/ג	מחיר (פ"ז)	עומס (מט')	הערות
גרזנים:					
גרזן יד	1ק6	10/6/3	4	30	ה, ק
גרזן מלחמה	1ק8		7	60	ג, 2י,ב
חרבות:					
קצרה	1ק6		7	30	נ,ק
רגילה	1ק8		10	60	נ,ב
חרב דו־ידנית	1ק10		15	100	2י,ג
חרב ממזרית:					
רגילה	1ק6+1		15	80	נ,יי,ג
דו־ידנית	1ק8+1		15	80	נ,2י,ג
כלי מוט:					
גרזן מוט	1ק10		5	120	מ,2י,ג
דקר	1ק10		3	80	מ,ח,2י,ג
חנית	1ק6	20/15/7	3	30	ה,ח,ג
כידון	1ק6	30/20/10	1	20	ה,ב
נשק־מוט	1ק10		7	150	מ,2י,ג
הלמן	1ק10		7	150	מ,2י,ג
רומח	1ק10		10	180	מ,ח,ג
קלשון	1ק6	10/6/3	5	25	מ,ה,ב
כלי־נשק קהים					
אלת־ברזל	1ק6		5	30	כ,נ,ב
אלת־עץ (נבוט)	1ק4		3	50	כ,נ,ב
בלקג'ק	1ק2		5	5	כ,נ,מ,ק
לפיד	1ק4		1/6	20	כ,נ,ק
מטה	1ק6		5	40	כ,ב,ל,2י,ב
פטיש הטלה	1ק4	10/6/3	4	25	כ,נ,ב
פטיש קרב	1ק6		5	50	כ,נ,ב
מגינים:					
מגן חרבות	1ק2+4		200	185	מ,ח,ב
מגן מקורנן	1ק2		15	20	מ,ק
מגן סכינים	1ק1+4		65	70	מ,ק
מגן קרני שנהב	1ק1+4		200	275	מ,2י,ג
פגיונות:					
פגיון כסף	1ק4	10/6/3	30	10	ה,ל,ק
פגיון רגיל	1ק4	10/6/3	3	10	ה,ל,ק
קשתות:					
קשת ארוכה	1ק6	70/45/25	40	30	ת,ט,2י,ג
קשת קצרה	1ק6	50/35/15	25	20	ת,ט,2י,ב
רובה־קשת כבד	2ק4	80/55/25	50	80	ת,ט,מ,2י,ג
רובה־קשת קל	1ק6	60/40/20	30	50	ת,ט,מ,2י,ב
תחמושת:					
ראה טבלת התחמושת					
כלי־נשק אחרים					
אבן, מושלכת	1ק3	15/10/3	10/1	10	כ,ה,ל,ק
אגרופן	1ק3		5	10	מ,ק
בולה	1ק2	20/15/5	5	5	מ,ה,ב
מים קדושים	1ק8	15/10/3	25	1	כ,מ,ה,ל,ק
קלע	1ק4	55/25/15	2	20	כ,ט,ל,ק
קנה נשיפה עד 60 ס"מ	אין	10/6/3	3	6	ת,ט,מ,ל,ק
קנה נשיפה 60 ס"מ+	אין	10/8/5	6	15	ת,ט,מ,ל,2י,ב
רשת	אין	10/6/3	ר	ר	מ,ה,ל,ב או ג
שוט	1ק2		3/מטר	30/מטר	מ,ל,ב
שמן בוער	1ק8	15/10/3	2	10	כ,מ,ה,ל,ק

טבלת כלי־נשק (הערות)	
ה	זהו כלי־נשק ידני, הניתן גם להטלה.
ח	ניתן להשתמש בכלי־נשק זה כנגד הסתערות.
ט	כלי־קליעים (לטווח רחוק); אין משתמשים בו לעולם בקרב מגע.
כ	כוהנים יכולים להשתמש בכלי־נשק זה. גם דרואידים יוכלו להשתמש בו, אם יצליחו למצוא כלי ללא חלקי מתכת או אבן.
ל	קוסמים יכולים להשתמש בכלי־נשק זה, על־פי שיקול דעתו של שה״מ.
מ	לכלי־נשק זה יש תכונות מיוחדות; קרא את תיאור הכלי.
נ	כלי־נשק זה ניתן להטלה, אך הוא משמש באופן זה רק לעיתים רחוקות; רק דמויות ברמת מומחה ומעלה במומחיות בנשק יכולות להטילו בקרב.
ר	מחירה ומשקלה של רשת תלויים בגודלה. רשתות עולות 1 פ״ז לכל מטר מרובע שטח פנים, ומשקלן 10 מט׳ למ״ר. רשת בינונית (2X2) תעלה 3.6 פ״ז ועומסה יהיה 36 מט׳.
ת	העומס של כמות התחמושת הרגילה של כלי־הנשק כלול כבר בעומס הכלי. (קשת: 20 חיצים, רובה קשת: 30 קליעים, קלע: 30 אבנים, קנה נשיפה: 5 חיצי מעוף). אם ברצונך לשנות את מספר הקליעים שאתה נושא יחד עם כלי־הנשק, 2 חיצים שווים לעומס של מט׳ 1, 3 קליעי רובה קשת שווים לעומס מט׳ 5, 1 אבני קלע שוות לעומס מט׳ 1, ו־5 חיצי מעוף שווים לעומס מט׳ 1. לפיכך, קשת ארוכה ללא חיצים גורמת עומס של 20 מט׳; רובה קשת קל ללא קליעים גורם עומס של 40 מט׳.
יי	ניתן להשתמש בכלי־נשק זה ביד אחת או בשתי ידיים. אם משתמשים בו בשתי ידיים, הוא פועל באופן דומה לכלי־נשק דו־ידני (כלומר, התוקף אינו יכול להשתמש במגן, אם הוא משתמש בו בצורה זו). אולם, דמות המשתמשת בכלי זה, ואפילו באופן דו־ידני אינה מאבדת אוטומטית יוזמה אישית. זוטונים וגזעים קטנים אחרים יכולים להשתמש בכלי־נשק זה.
2י	לשימוש בכלי־נשק זה דרושות שתי ידיים. התוקף אינו רשאי להשתמש במגן ותמיד מפסיד יוזמה אישית לדמויות שאינן משתמשות בכלי־נשק דו־ידני. זוטונים ויצורים קטנים אינם יכולים להשתמש בכלי־נשק זה.
ק	כלי־נשק קטן
ב	כלי־נשק בינוני
ג	כלי־נשק גדול

טבלת ההשפעות המיוחדות של כלי נשק

דרגת הקורבן או הקב״פ שלו	בונוס לגלגול ההצלה	תוצאות של גלגול הצלה*: בלקג׳ק	בולה, רשת או שוט	קנה נשיפה
עד 1	אין	עילפון	סיבוך	לפי הרעל
1+1 עד 3	+1	עילפון	סיבוך	לפי הרעל
3+1 עד 6	+2	הימום	האטה	לפי הרעל
6+1 עד 9	+3	הימום	האטה	לפי הרעל
9+1 עד 12	+4	עיכוב	עיכוב	לפי הרעל
12+	+5	עיכוב	עיכוב	לפי הרעל

* השפעותיו של גלגול מוצלח מוסברות בתיאורו של כל כלי-נשק

טבלת סוגי התחמושת

כלי־נשק	סוג התחמושת	מספר ירִיות	מחיר(פ״ז)	עומס (מספר ירִיות למט׳)
קלע	אבן קלע	30	1	5
	כדור מוכסף	1	5	5
קנה נשיפה	חץ מעוף	5	1	5
קשת	חץ	20	5	2
	חץ מוכסף	1	5	2
רובה קשת	קליע	30	10	3
	קליע כסף	1	5	3

* **הערות** מפנות אותך לתיאורים המפורטים של מאפייני הנשק. לעיתים כלי־נשק שאינו נראה מרשים בטבלה ניחן בתכונות מיוחדות המצוינות בטור ההערות, ואלה יכולות להפוך אותו לכלי נשק יעיל באמת.

תחמושת

לכלי נשק קליעים, כמו קשתות, אוזלת בשלב מסוים התחמושת; להלן העלויות לקניית תחמושת נוספת.

מספרים אלה מתאימים לכל סוגי כלי־הנשק ששמם מצויין. מחירי כל החיצים זהים, הם ארוזים בחבילות קבועות, שעומסן זהה עבור קשתות ארוכות וקצרות כאחד; חיצי מעוף לקנה נשיפה ארוך זהים לחיצי מעוף לקנה נשיפה קצר.

חיצים וקליעי רובה קשת בעלי חוד מוכסף דומים לקליעים רגילים, פרט לכך שקצותיהם עשויים כסף, תכונה שימושית בלוחמה נגד מפלצות מסוימות. חיצים אלה יקרים יחסית ונמכרים בדרך כלל כבודדים, ולא בחבילות של 20 או 30. בדומה, אבני קלע מכסף מיוצרות עבור קלעים.

מחירי החיצים והקליעים כוללים גם את מחירם של אשפה או שק, המכילים מטען תחמושת רגיל.

תיאורי כלי נשק

כלי הנשק מטבלת כלי הנשק מתוארים כאן. לנוחותך, הם מסודרים בסדר אלפביתי.

אבן נזרקת: זוהי אבן בגודל אגרוף ומטה. כאשר דמות זורקת כל חפץ הגורם נזק בפגיעה, התייחס אליו כאילו היה אבן נזרקת; שה״מ יכול להפחית את הנזק שנגרם, אם הוא חושב כי החפץ אינו מזיק כאבן. התאמות כתוצאה מכוח חלות על גלגולי ההצלה והנזק.

אם הנך משתמש בחוקים האפשריים למומחיות בנשק, כל הדמויות נחשבות כבעלות רמת מומחיות בסיסית בזריקת אבנים.

אגרופן: האגרופן הוא סוג של כפפה או רצועה המלופפת סביב היד; בצידו האחורי קצוות קשים וחדים, כך שהתקפת אגרוף תגרום נזק רב יותר ליריב. אם במערכה נעשה שימוש בחוקים האפשריים לשימוש בשני כלי־נשק, הדמות אינה סובלת מעונשין 4– לאגרופן הנלבש על היד החלשה שלה.

אלת־ברזל: זהו ראש כבד למטרות הכאה, המחובר לידית עץ קצרה או בינונית.

אלת־עץ: זוהי פיסת עץ פשוטה וקהה, המשמשת לניגוח יריבים.

בולה: כלי־נשק זה הוא מיתר שבקצותיו כדורים כבדים. הוא מונף בצורה מעגלית ומוטל לעבר הקורבן. הוא גורם נזק מועט מאוד (1ק2 נקודות), אך יכול לסבך, להאט או לעכב קורבן.

אם גלגול הפגיעה הוא 20 (לא כולל התאמות), על הקורבן לגלגל הצלה נגד קרן מוות או להיות משותק מיד; אם לא ישוחרר, הוא ימות תוך 1ק6+2 (3 עד 8) סיבובים מחנק. אם שוחרר, הקורבן נשאר משותק למשך 2ק6 (2 עד 12) סיבובים. יצורים שאינם נושמים (כמו קונסטרוקטים) חסינים בפני תופעה זו.

אם גלגול הפגיעה היה מוצלח, אך לא 20, הקורבן חייב לגלגל הצלה נגד קרן מוות, אפשר עם בונוס (ראה טבלת ההשפעות המיוחדות של כלי־נשק). אם גלגול ההצלה מוצלח, להתקפה אין כל השפעה מלבד נזק. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, התוצאה משתנה על־פי גודלו ודרגת הניסיון שלו (ראה טבלת ההשפעות המיוחדות של כלי נשק).

הקורבן יכול לנסות לגלגל שוב הצלה במהלך שלב הקפא״פ של כל סיבוב, עד שיצליח; הצלחה פירושה שהקורבן השתחרר מן הבולה. אם דמות אחרת מנסה לשחרר את הבולה שפגעה בקורבן, הקורבן מגלגל את גלגול הצלה שלו עם בונוס +2. כאשר הקורבן מצליח בגלגול ההצלה, הבולה שוחררה. הקורבן יכול להקדיש סיבוב אחד להריסת הבולה, אם ברשותו כלי נשק חד והוא מחליט להשמידה. אחרת, הבולה אינה ניזוקה; הוא יכול להחזיק בה או לשמוט אותה.

השפעות אפשריות של הבולה, כמצוין בטבלת ההשפעות המיוחדות של כלי־נשק, הן:

סיבוך: הקורבן אינו יכול לתקוף, להטיל לחשים או לזוז, עד שהוא מצליח בגלגול ההצלה שלו.

האטה: הקורבן מואט, כשהוא נע ותוקף במחצית מן הקצב הרגיל שלו; הוא אינו יכול להטיל לחשים.

עיכוב: הקורבן מאבד יוזמה אישית באופן אוטומטי בסיבוב הבא.

כלי נשק זה יכול להשפיע רק על יצורים מוצקים. רפא, ספקטר, יצורים אתרליים ומפלצות העשויות מים (כמו יסודון מים) אינם מושפעים.

הבולה אינה נוחה לנשיאה, ועלולה להסתבך. עבור כל כדור בולה נוסף, עומס הבולה מוכפל פי שלושה: 1 בולה – 5 מט', 2 בולה – 15 מט', 3 בולה – 45 מט' וכולי.

בלקג'ק: כלי־נשק זה הינו שק עור קטן, שאורכו 10 עד 20 ס"מ; הוא ממולא בחול או במתכת קלע וסגור ברצועה מלופפת. הוא גורם נזק מועט (1ק2 נק'), אבל, אם מכים באמצעותו בראשו או בעורפו של הקורבן, הוא יכול להמם או לעלף.

לכלי־נשק זה אין כל השפעה על קורבן החובש קסדת מתכת (הכלולה בכל מערכת של שריון לוחות, שריון רצועות, שריון שרשראות או שריון קשקשים), או על מפלצות חסרות שריון עם דרג"ש 0 ומטה (דבר המציין עור קשיח במיוחד או ציפוי מגן).

שה"מ מחליט האם דמות המשתמשת בבלקג'ק יכולה להכות בראשה של המטרה או לא. שה"מ יכול לקבוע, למשל, שיצור אשר התגנב מאחורי מטרה שאינה חושדת במאומה יכוון לראש המטרה ללא עונשין, או שדמות בקרב תוכל לכוון לראש המטרה עם עונשין 4– לגלגול הפגיעה. כמו כן, על פי החלטת שה"מ, אם המטרה גבוהה מן התוקף עד כי אינו יכול להגיע לראשה, ההתקפה תגרום נזק רגיל בלבד.

אם ההתקפה פוגעת בראש המטרה, בדוק בטבלת ההשפעות המיוחדות של כלי הנשק. על הקורבן לגלגל הצלה נגד קרן מוות (אפשר עם בונוס, בדוק בטבלה). אם נכשל בגלגול ההצלה, הוא סובל משאר ההשפעות המתוארות בטבלה, על־פי הקב"פ שלו. תופעות אלה הן:

עילפון: הקורבן מאבד את הכרתו באופן מיידי ונותר חסר אונים למשך 1ק100 (ק%) סיבובים.

הימום: הקורבן מהומם ויישאר כך עד שיצליח בגלגול הצלה נגד קרן מוות. הוא יכול לנסות לגלגל שוב מדי סיבוב.

עיכוב: הקורבן מהומם במידה מתונה; הוא מאבד יוזמה אישית בסיבוב הבא.

גרזן יד: זהו להב קוצץ קטן (בדרך כלל להב יחיד), המחובר למוט עץ קטן (30 עד 60 ס"מ). זהו כלי־נשק חד־ידני, הניתן לזריקה.

גרזן מוט: ראה כלי מוט.

גרזן מלחמה: זהו ראש קוצץ גדול, בעל להב אחד או שניים, המותקן על מוט עץ ארוך (1 עד 1.5 מ'). זהו כלי־נשק דו־ידני; התוקף בכלי־נשק זה אינו יכול להשתמש במגן ומפסיד תמיד יוזמה אישית לדמויות שאינן משתמשות בכלי־נשק דו־ידני. זוטונים ויצורים לא אנושיים קטנים אחרים, דוגמת גובלינים, אינם יכולים להשתמש בכלי זה.

דקר: ראה כלי מוט

הלמן: ראה כלי־מוט.

חנית: החנית היא ראש חודרני, המחובר בקצה אחד למוט בינוני־ארוך (2 עד 2.5 מ'). לוחמים, גמדים, אלפים ומיסטיקנים יכולים להשתמש בחנית נגד תמרון הסתערות (ראה פרק 8).

חרב דו־ידנית: כלי־נשק זה, המכונה גם "החרב האדירה", הוא סוג החרב הגדולה ביותר. הוא דומה לחרב רגילה (ראה בהמשך), אך הרבה יותר ארוך ממנה – אורכו נע, בדרך כלל, בין 1.30 ל־1.90 מ'.

חרב זו היא כלי־נשק דו־ידני; התוקף אינו יכול לשאת מגן ומפסיד תמיד יוזמה אישית נגד יצורים שאינם מצויידים בכלי־נשק דו־ידני. זוטונים ויצורים לא אנושיים קטנים אחרים, דוגמת גובלינים, אינם יכולים להשתמש בכלי־נשק זה.

חרב ממזרית: כלי־נשק פופולרי זה דומה לחרב רגילה (ראה בהמשך), אולם יש לו להב וקת (ידית) ארוכים כמעט כמו לחרב הדו־ידנית; אורכו הכולל של הכלי הוא בין 1 ל־1.3 מ'. ניתן להשתמש בו באופן דו־ידני או חד־ידני.

דמות אינה יכולה להשתמש במגן אם היא עושה שימוש דו־ידני בכלי זה, אך היא אינה מאבדת יוזמה אישית. בחרב הממזרית לא יכולים להשתמש זוטונים או יצורים קטנים אחרים.

חרב קצרה: חרב זו דומה מאוד לחרב הרגילה (ראה בהמשך), אך היא קצרה ממנה; אורכה נע, בדרך כלל, בין 60 ל־75 ס"מ. זוטונים ויצורים לא אנושיים קטנים יכולים להשתמש בחרב זו.

חרב, רגילה: זהו כלי־הנשק הקלאסי בעולם הפנטזיה. הוא מורכב מקת (ידית) המוחזקת ביד אחת ומחוברת ללהב חותך או חודרני; אורכה נע בין 75 ס"מ ל־1 מ'.

כידון: כלי־נשק זה הוא קצה חודרני, הנמצא בראשו של מוט קל וארוך (1 עד 2 מ'). דמויות יכולות להטילו או להשתמש בו בקרב פנים אל פנים. בקפא"פ, ניתן להשתמש בו ביד אחת, בעוד השנייה חופשייה לאחוז במגן או בכלי־נשק. זוטונים (וגזעים קטנים, כמו גובלינים) *יכולים* להשתמש בכלי זה.

כלי־מגן: כלי נשק אלה משלבים מגן ולהב. למרות שהם מגושמים ומועדים לשבירה, כלי־מגן יכולים לספק התקפה שנייה, כאשר נעשה בהם שימוש לצד כלי־נשק חד־ידני. רק לוחמים, גנבים ודמויי־אדם יכולים להשתמש בכלי־נשק אלה. מפלצות משתמשות בכלי־מגן רק לעיתים נדירות.

כלי־מגן גדולים עלולים להישבר במהלך קרב. יש לבדוק שבירות בכל מקרה שהתוקף או המגן מגלגלים בדיוק את הגלגול הדרוש לפגיעה (לדוגמא, אם דרושה תוצאה של 9 ומעלה כדי לפגוע, והתוצאה 9 התקבלה בגלגול הקוביה, יש לבדוק האם הכלי נשבר). בכל פעם שכלי־מגן נשבר, אחד מלהביו יוצא מכלל שימוש. הסיכוי שכלי־מגן יישבר הוא 5 ומטה ב־1ק10. בונוסים קסומים למגן נוספים לגלגול הקוביה, ובונוסים קסומים לכלי־הנשק היריב מופחתים ממנו. בנוסף להתאמות הקסומות, יש לתקן את הגלגול ב־1– עבור כל 10 נקודות נזק מקסימלי שיכול כלי־הנשק של היריב לגרום.

לדוגמה, לוחם, הנושא *מגן חרבות 3+*, מותקף על־ידי מפלצת, המשתמשת בחרב דו־ידנית. למפלצת דרוש גלגול של 7 כדי לפגוע בלוחם (לפני התאמות) והיא מגלגלת 7 בקוביה. נושא מגן החרבות חייב לגלגל לשבירות.

הגלגול הבסיסי של נושא המגן הוא 1ק10; בתוצאה של 5 ומטה המגן יישבר. לגלגול יש עונשין 1–, מכיוון שהחרב הדו־ידנית של יריבו יכולה לגרום עד 10 נקודות נזק. אך יש לו בונוס 3+, מכיוון שהמגן שלו קסום. הוא מגלגל 6, תוצאה שהופכת לאחר התאמות ל־ 6 – 1 + 3 = 8; המגן אינו נשבר.

ארבעת סוגי כלי־המגן הם:

מגן מקורנן: מגן עגול שגודלו כ־30 ס"מ, המחובר ברצועה לזרוע, ואינו מוחזק. ממרכזו מזדקר חוד בודד והוא עמיד ביותר ואינו נשבר.

מגן סכינים: מגן קטן, שמצידיו בולטים להב אחד או שניים.

מגן חרבות: מגן בינוני, שמצידיו (אם עגול) או מקודקודיו (אם מלבני) מזדקרים להב אחד או שניים של חרב או של חנית.

מגן קרני שנהב: מגן גדול עם אחד עד ארבעה להבים קצרים, הבולטים מצידיו. יכול להיות לו גם חוד מרכזי. בשל גודלו, מגן זה דורש שימוש בשתי ידיים, ולא ניתן להשתמש בו יחד עם כלי־נשק או עם מגן נוסף. דמויות, המשתמשות במגן קרני השנהב מפסידות תמיד יוזמה אישית לטובת דמויות שאינן מצויידות בכלי־נשק דו־ידני. זוטונים וגזעים קטנים אחרים, כמו גובלינים, אינם יכולים להשתמש בכלי־נשק זה.

כלי־מוט: כלי־מוט בנויים מסוגים שונים של להבים, המורכבים על מוטות ארוכים. בכלי־מוט יכולים להשתמש רק לוחמים, גמדים, אלפים ומיסטיקנים. בגלל אורכם של כלי־המוט, דמות עם כלי־נשק מסוג זה יכולה לתקוף אויב, אפילו אם ביניהם נמצא אויב או ידיד אחר. לעיתים קרובות עומדים נושאי כלי־מוט בשורה השנייה בקרב ומכים מעל ראשי חבריהם בשורה הראשונה, במטרה לפגוע בלוחמי האויב הנמצאים בקו הקדמי.

בכלי־מוט ניתן להשתמש יחד עם אפשרויות הקרב של לוחמים. אולם, ניתן להשתמש בחוק הפירוק מנשק רק עבור סוגי כלי־הנשק המצויינים.

גלגול ההתקפה של המשתמש בכלי־מוט סובל מעונשין 3– בכל אחד מן המקרים הבאים:

* התוקף הוא גמד.
* התוקף עומד מאחורי ידיד גדול יותר.
* הלוחם, הניצב לפני התוקף בכלי־המוט, משתמש בכלי־נשק דו־ידני (שאינו כלי מוט) או בכל כלי־נשק המונף מאחורי התוקף (למשל גרזן מלחמה, בולה, קלע וכדומה) ומסכן את נושא כלי־המוט.

אם הנך משתמש בחוקים האפשריים למומחיות בנשק מן הפרק הבא, דמויות שאומנו להשתמש בכלי נשק אלה יכולות להסיט בעזרתם התקפות.

ארבעה סוגי כלי־מוט מפורטים בטבלת הכלים, הם מצויינים בנפרד משום שהם נבדלים זה מזה במספר מאפיינים, אם משתמשים בכללי המומחיות בנשק. הסוגים הם:

הלמן: זהו כלי־נשק לחדירה ולקיצוץ. יש לו ראש גרזן רחב שבקצהו חוד, ובצידו האחורי קרס.

דקר: לכלי חדירה זה (במהותו, חנית ארוכה במיוחד) יש ראש חנית קצר וחד, הנמצא בקצהו של מוט ארוך מאוד (3.5 עד 5.5 מ').

גרזן־מוט: לכלי קיצוץ זה יש ראש גרזן, המחובר למוט בגודל משתנה (1.5 עד 4.5 מ'). במהותו, זהו גרזן קרב ארוך במיוחד.

נשק־מוט: עבור כל שאר הסוגים של כלי־המוט נעשה שימוש בשורה זו בטבלה. דמות המשתמשת בנשק־מוט יכולה להחליט כי מדובר בנשק־מוט כללי או בנשק־מוט מסויים מתוך הרשימה הבאה של נשקי־מוט הקיימים במציאות:

**גלייב:* לכלי־נשק זה יש להב רחב כמו לסכין.

**גרזן לוחאבר:* לכלי־נשק זה יש גרזן ארוך וכבד, בעל להב אחד, ועל גבו יש וו המופנה קדימה.

**כילף:* הביל הוא כלי־נשק קל, בעל להב ארוך וצר, המחודד מצד אחד.

**מנקור:* כלי־נשק זה דומה לכילף בעל חוד דק בצידו האחורי של הלהב, אשר מתקמר קדימה.

**ספונטון:* לספונטון יש להב מורכב, לעיתים גלי או בעל מתרחב.

**ספטום:* לספטום יש חוד ארוך בעל שני להבים חדים מעוקמים, היוצרים צורת קילשון.

**פרטיזן:* לפרטיזן יש ראש חנית רחב ובבסיסו שני ווים המצביעים קדימה.

**קופיץ:* לוולג יש להב גדול, כבד ורחב, כמו סכין קצבים.

**קרדום:* לכלי־נשק זה יש להב גרזן כבד, שממנו מזדקר חוד ארוך.

**רנסואר:* לכלי־נשק זה יש חוד קצר וחד, המתפצל בבסיסו לשני להבים קצרים ומעוקלים.

במערכה, שה"מ יכול פשוט להשתמש בנשק־המוט הכללי בטבלת כלי הנשק עבור כל הסוגים השונים, או, אם הוא משתמש בכללים האפשריים של מומחיות בנשק, לפעול על־פי ההנחיות בפרק זה, לשם שילוב תכונותיהם של ההלמן, הדקר, ונשק־המוט ליצירת כלי נשק חדשים.

כל סוגי נשקי־המוט הם דו־ידניים. התוקף אינו רשאי להשתמש במגן. הוא מפסיד תמיד ביוזמה האישית כנגד יצורים שאין להם כלי־נשק דו־ידני. זוטונים וגזעים קטנים אחרים (כמו גובלינים) אינם רשאים להשתמש בכלי־נשק אלה.

לפיד: לפיד הוא במהותו אלה בוערת. למרות שהוא קל יותר מאלה, הוא גורם לאותה כמות של נזק (1ק4) מכיוון שהוא בוער. אם משתמשים בלפיד כשאינו בוער – ככלי־נשק קהה, הוא גורם 1ק2 נקודות נזק.

אם הנך משתמש בכללים האפשריים למומחיות בנשק, מומחיות באלה היא גם מומחיות בלפיד. אולם (גם בהקשר לחוקי המומחיות), יצור שאינו מיומן בשימוש לפיד אינו גורם מחצית הנזק, אלא גורם תמיד 1ק2 נקודות נזק (בין אם הלפיד בוער ובין אם לא).

מטה: זהו מטה שעוביו 5 ס"מ, אורכו נע בין 1 ל־2 מ', ולעיתים יש לו קצוות ממולאים ברזל. כל סוגי הדמויות יכולים להשתמש במטה, אפילו קוסמים, אם שה"מ מרשה.

המטה הוא כלי נשק דו־ידני; התוקף אינו יכול להשתמש במגן ותמיד מפסיד יוזמה אישית כנגד יצורים שאינם משתמשים בכלי־נשק דו־ידני. זוטונים ויצורים לא אנושיים קטנים אינם יכולים להשתמש במטה.

מים קדושים: אלה הם מים שהוכנו על ידי כוהן מיוחד (מדרגה 9 ומעלה). הם מאוחסנים, בדרך כלל, בבקבוק שביר או בנאד מדלעת ומוטלים לעבר המטרה; אם הם פוגעים, הכלי נשבר והנוזל ניתז.

מים קדושים גורמים את הנזק הרשום רק ליצורים אל־מתים; כל שאר הדמויות והמפלצות אינן מושפעות מהם (פרט להירטבות).

אם אתה משתמש בחוקים האפשריים למומחיות בנשק (בפרק הבא), לכל הדמויות יש רמת מומחיות בסיסית, כאשר הן משתמשות במים קדושים.

פגיון: זהו להב קטן, הנאחז ביד אחת. ניתן להשתמש בו בקרב פנים אל פנים או להטלה. ישנן גירסאות פגיון יקרות יותר, המיוצרות מכסף, ומשמשות כנגד מפלצות קסומות מסוימות.

פטיש הטלה: זהו פטיש בעל ידית קצרה וראש רחב, המשמש למכות ריסוק. הוא מאוזן לצרכי יידוי.

פטיש קרב: כלי זה מורכב מראש פטיש רחב המחובר למוט עץ באורך בינוני (כמטר). לעיתים יש לו שני קצוות תוקפים במקום אחד.

קלע: זהו מיתר או רצועת עור קצרה, שבמרכזם כיס. המשתמש מציב קליע קטן מאבן או ממתכת בתוך הכיס, מחזיק את הקלע בקצותיו, מסובב אותו בכדי לצבור תאוצה ומשחרר קצה אחד של הרצועה כדי לשגר את הקליע אל המטרה.

קילשון: זוהי חנית קלה שבקצהה שלוש שיניים דוקרניות, שתוכננה לשימוש מתחת למים. יצורים קטנים (60 ס"מ ומטה) הנפגעים מן הקילשון, נתקעים בשיניים הדוקרניות. כדי להשתחרר, עליהם לבצע בדיקת תכונה כנגד כוח. מותר להם לנסות אחת לסיבוב; ליצורים קטנים רבים יש כוח שאינו עולה על 1 או 2.

כלי־נשק זה מאפשר שימוש חד־ידי או דו־ידני. אם נעשה בו שימוש דו־ידני, הוא נוהג בדומה לכלי נשק דו־ידניים אחרים (כלומר אי אפשר להשתמש לצידו במגן). אך דמות המשתמשת בכלי־נשק זה, ואפילו בצורה הדו־ידנית, אינה מאבדת את היוזמה האישית, וכן, זוטונים ויצורים קטנים אחרים יכולים להשתמש בו.

קנה נשיפה: כלי־נשק זה הוא צינור באורך 10 עד 15 ס"מ. המפעיל מכניס לתוכו חץ מעוף קטן או קוץ, מכוון אותו אל עבר המטרה ונושף אוויר לתוכו; אוויר זה מעיף את הקליע אל המטרה.

חיצי המעוף עצמם אינם גורמים כל נזק, אולם החיצים משוחים, בדרך כלל, ברעל. קליע של קנה נשיפה רק שורט את הקורבן ומידת חדירתו קטנה; הוא אינו גורם נזק ממשי. קורבן שנפגע צריך לגלגל הצלה כנגד רעלים או לספוג את ההשפעות. בהתאם לגודלו או לדרגתו, הקורבן יכול לקבל בונוס לגלגול ההצלה (ראה בטבלת ההשפעות המיוחדות של כלי הנשק). יצורים אל־מתים ויצורים החסינים בפני רעל אינם ניזוקים מקנה־נשיפה.

השימוש ברעל קטלני ככלי־נשק אינו מעשה נבון. בשל הסכנות שהוא טומן בחובו, שליטים מקומיים או מחוזיים עשויים להכריז על רעל כבלתי־חוקי. במקרה זה, יצורים סדרניים לא ישתמשו בו בדרך כלל. שה"מ עשוי להחליט, שאינו מתיר לשחקנים להשתמש ברעל בהרפתקה. הזהר את השחקנים, כי אם ברצונם שדמויותיהם ישתמשו בקני נשיפה, גם המפלצות ישתמשו בהם.

קנה נשיפה ארוך הוא כלי נשק דו־ידני: התוקף בכלי־נשק זה אינו רשאי להשתמש במגן. זוטונים ויצורים לא אנושיים קטנים, כמו גובלינים, אינם יכולים להשתמש בכלי־נשק זה.

קשת ארוכה: זוהי פיסת עץ, המכופפת לצורת קשת, ולה מיתר מתוח השומר על צורתה; היא משמשת לשיגור חיצים. קשת זו היא כלי נשק דו־ידני; התוקף אינו יכול להשתמש במגן ותמיד מפסיד ביוזמה אישית כנגד דמויות שאינן משתמשות בכלי נשק דו־ידני. זוטונים וגזעים קטנים, כמו גובלינים, אינם יכולים להשתמש בכלי זה.

קשת קצרה: קשת זו דומה לקשת הארוכה, אך היא קטנה יותר ואינה יכולה לשגר חיצים למרחק כה גדול. זהו גם כן כלי נשק דו־ידני, אך זוטונים וגזעים קטנים, כמו גובלינים, יכולים להשתמש בו.

רובה קשת כבד: זהו כלי נשק עם קליעים מיוחדים, המורכב מקשת קשיחה (כמו קשת קצרה, אך קטנה יותר, ולעיתים עשויה ממתכת) המונחת במאונך למוט בעל הדק. הוא יורה חיצים קצרים ועבים הנקראים קליעים.

רובי קשת כבדים הינם מגושמים, השימוש בהם דורש שתי ידיים וטעינתם מחדש איטית. דמות בעלת כוח 18 יכולה למשוך לאחור את המיתר ביד אחת ולירות מדי סיבוב, אך דמויות חלשות יותר חייבות להשעין את הקשת על הקרקע, לקבע אותה עם רגל אחת ולמשוך בשתי ידיים את המיתר בכדי לטעון מחדש; לכן הן יכולות לירות רק אחת לשני סיבובים.

רובה קשת זה הוא כלי־נשק דו־ידני; התוקף אינו רשאי להשתמש במגן ותמיד מפסיד יוזמה אישית מול דמויות שאינן משתמשות בכלי נשק דו־ידני. זוטונים ויצורים לא אנושיים קטנים, דוגמת גובלינים, אינם יכולים להשתמש בכלי זה.

רובה קשת קל: כלי־נשק זה דומה לרובה הקשת הכבד, אך הוא קטן יותר. גם הוא דורש שתי ידיים לטעינה, אבל רק אחת לירי. זהו כלי נשק דו־ידני. התוקף אינו רשאי להשתמש במגן ותמיד מפסיד יוזמה אישית לטובת יצורים שאינם מצויידים בכלי־נשק דו־ידני. זוטונים וגזעים קטנים אחרים, כמו גובלינים, אינם יכולים להשתמש בכלי נשק זה.

רומח: כאשר מנהלים קרב מעל גבי סוס, לוחמים רבים משתמשים בחנית ארוכה ומיוחדת הקרויה רומח. לוחמים, גמדים ואלפים יכולים להשתמש בתמרון התקיפה של הרומח (ראה פרק 8). מיסטיקנים יכולים להשתמש ברומח, אם כי תמרון הקרב ההתקפי שלו אינו עומד לרשותם; גם מעל גבו של סוס מסתער, מיסטיקנים תמיד משתמשים ברומח כמו בחנית. סוגים אחרים של דמויות אנושיות אינם יכולים להשתמש ביעילות ברומח.

דמות עם רומח יכולה להשתמש במגן; אולם, אם הינך משתמש בחוקים האפשריים למומחיות בנשק (בפרק הבא), דמות בעלת רמת מומחיות בסיסית ברומח אינה יכולה להשתמש במגן. על־פי כללי המומחיות בנשק, ניתן להשתמש ברומח כדי לקבל בונוס הגנה, אך בכל סיבוב בו נעשה שימוש בחנית לצרכי הגנה, היא גורמת רק מחצית מן הנזק.

אם לתוקף ברומח יש אפשרות לתקוף מספר פעמים, הוא יכול לבצע מספר התקפות, אך לא כנגד אותו היריב. עליו לכוון כל התקפה כנגד מטרה אחרת במסלול ההסתערות שלו.

ניתן להשתמש ברומח בצורה רגילה גם מעל גבו של יצור מעופף. אם התוקף צריך לשחרר את הרומח והוא קושר אותו לאוכפו כדי שלא יפול על הקרקע, הוא אינו יכול להגן באמצעותו.

טבלת רשתות

גודל הקורבן	מקבילה*	גודל הרשת **
קטן מאוד	עד 30 ס"מ	60X60 ס"מ
קטן	30 ס"מ עד 1 מ'	1.30X1.30 מ'
בינוני	1+ מ' עד 2 מ'	2X2 מ'
גדול	2+ מ' עד 3 מ'	3 X 3 מ'
גדול מאוד	3+ מ' עד 5 מ'	4 X 4 מ'
ענק	5+ מ' עד 7 מ'	5 X 5 מ'
אדיר	7+ מ' עד 10 מ'	8 X 8 מ'

* רשת קטנה מספיקה למטרה בגודל זוטון; רשת בינונית מתאימה למטרות בגודל אדם, גמד ואלף.

** או שטח מקביל במ"ר.

רשת: רשת היא חבל או מיתר הקשורים בשתי וערב. רשתות קטנות (עד 3X3 מ') משמשות לעיתים קרובות לצייד או להרפתקנות ויכולות לשמש ככלי קפא"פ או ככלי־הטלה. משקל הרשת נקבע על פי גודלה. כלי־נשק זה נפוץ ברוב העולמות. מחירו נמוך, אך הוא נפגע בקלות. הרשת היא אחד מכלי האנושות הראשונים; היא הומצאה בתקופה הפרה־היסטורית, ומשמשת את מרבית המפלצות דמויות־האנוש לצרכי צייד והגנה כאחד.

רשת משפיעה רק על יצורים מחומר מוצק. רפאים, ספקטרים, יצורים אתרליים ומפלצות העשויות מים (כמו יסודון מים) אינם מושפעים ממנה.

רשת אינה גורמת נזק לקורבן, אך היא יכולה לסבך, להאט, או לעכב אותו. התוקף מגלגל פגיעה כנגד מטרתו כרגיל; אם הוא מצליח, על הקורבן לגלגל הצלה כנגד קרן מוות, אפשר עם בונוס (ראה טבלת ההשפעות המיוחדות של כלי נשק).

אם גלגול ההצלה מצליח, הרשת אינה משפיעה על הקורבן; היא נופלת ממנו מבלי להזיק לו כלל. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה שלו, התוצאה נקבעת על־פי גודלו או דרגתו של הקורבן.

מרגע שהקורבן נלכד ברשת, הוא מבצע גלגול הצלה בכל סיבוב בשלב הקפא"פ עד שהוא מצליח. הצלחה משמעה השתחררות מן הרשת. אם בידו פגיון (אך לא כלי־נשק ארוך יותר או כלי־נשק ללא להב), יש לו תוספת 4+ לגלגול ההצלה; הצלחה משמעה כי חתך את הרשת כדי להשתחרר, וכך הרס אותה.

רשתות קסומות הן נדירות. המעטות שקיימות אינן יכולות להינזק, אלא מאש או מחומצה; פגיונות לא יחתכו אותן. קורבן שהסתבך ברשת כזו יכול להסיר אותה, אך אינו יכול לפגוע בה.

ההשפעות המצוינות בטבלת ההשפעות המיוחדות של כלי הנשק הן:

סיבוך: הקורבן אינו יכול לתקוף, להטיל לחשים או לזוז עד שיצליח בגלגול ההצלה שלו.

האטה: הקורבן מואט; הוא נע ותוקף במחצית מן הקצב הרגיל שלו ואינו יכול להטיל לחשים.

עיכוב: הקורבן מאבד אוטומטית יוזמה אישית בסיבוב הבא.

הרשת היא פגיעה מאוד וניזוקה מכל כלי־נשק חד (וכן צפורניים או נשיכה), אך ניתן לתקנה באמצעות חבל או מיתר תוך 1ק3 תורים של עבודה ללא הפרעה. רשת פגומה היא חסרת ערך.

רשתות קיימות במגוון גדלים; אם המטרה גדולה מדי ביחס לרשת, היא תקבל בונוסים לגלגול ההצלה שלה כדי להימנע מן ההשפעות. על־פי טבלת הרשתות, קבע בכמה מידות גדול היצור מן הרשת. לכל מידה עודפת מקבל היצור בונוס 4+. גלגול של 1 הוא תמיד כשלון, אלא אם הבונוס הוא 20+ ומעלה.

ברשתות בגודל 1.5X1.5 מ' ומטה ניתן להשתמש ביד אחת. רשתות גדולות יותר דורשות שתי ידיים, וסובלות מאותם עונשים המוטלים על כלי־נשק דו־ידני. התוקף אינו רשאי להשתמש במגן ותמיד מפסיד ביוזמה אישית כנגד דמויות ללא כלי־נשק דו־ידני; זוטונים ושאר גזעים קטנים לא אנושיים (כמו גובלינים) אינם יכולים להשתמש ברשת שגודלה עולה על 1.5X1.5 מ'.

שוט: כלי־נשק זה הוא רצועת עור קלועה וארוכה בעלת ידית. אורכו נע בין 1.5 ל־10 מ'. זהו כלי־נשק לקפא"פ, וניתן להשתמש בו כדי לגרום נזק (1ק2 נקודות) או כדי לסבך. לפני כל סיבוב קרב, על השחקן להצהיר באיזו אפשרות הוא בוחר. בכל מקרה, הוא מבצע גלגול התקפה רגיל.

אם הוא פוגע, השוט גורם 1ק2 נקודות, או (אם הוכרז על סיבוך) מאלץ את הקורבן לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות, אפשר עם בונוס (ראה טבלת ההשפעות המיוחדות של כלי נשק עבור הבונוס לגלגול ההצלה ועבור תוצאת ההתקפה). אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, הוא יכול להסתבך, להיות מואט או מעוכב.

ההשפעות הרשומות בטבלת ההשפעות המיוחדות של כלי נשק הן:

סיבוך: הקורבן אינו יכול לתקוף, להטיל לחשים או לזוז עד שיצליח בגלגול ההצלה שלו.

האטה: הקורבן מואט; הוא נע ותוקף במחצית מן הקצב הרגיל שלו ואינו יכול להטיל לחשים.

עיכוב: הקורבן מאבד אוטומטית יוזמה אישית בסיבוב הבא.

כלי־נשק זה אינו שימושי במיוחד, אלא ככלי טקטי. הוא משמש, בדרך כלל, גנבים או דמויות אחרות, המעוניינות לעזור ללוחם קדמי מבלי להשתתף בקרב באופן פעיל.

שוט יכול לסבך רק יצורים העשויים מחומר מוצק. רפאים, ספקטרים, יצורים אתרליים ומפלצות העשויות מים (כמו יסודון מים) לא יסתבכו; עם זאת, הם יספגו את הנזק הרגיל שגורם השוט (שוט רגיל לא יפגע כמובן במפלצת שיכולה להיפגע רק מכלי נשק קסומים. לשם כך יידרש שוט קסום).

שמן בוער: סוג זה של כלי נשק מורכב, בדרך כלל, משמן בישול או משמן מאור, הנתונים בתוך מיכל שביר (כמו בקבוק, נאד־דלעת או מנורת זכוכית) ומחוברים לפתיל. בקרב, התוקף מבעיר את הפתיל ומטיל את כלי־הנשק אל המטרה (הבערה והטלה אורכים סיבוב אחד בלבד, אם הדמות אוחזת בידה חפץ בוער אחר). אם המיכל פוגע במטרה, הוא נשבר, מתיז שמן על הקורבן, ומצית אותו.

שמן בוער גורם 1ק8 נקודות נזק בכל סיבוב בו הדמות בוערת. שמן שהובער ונזרק יבער למשך שני סיבובים. אם אתה משתמש בחוקים האפשריים למומחיות בנשק (בפרק הבא), כל הדמויות הן בעלות מומחיות בסיסית בזריקת מיכלי שמן בוער.

שימוש בלתי רגיל בכלי נשק (אפשרי)

לעיתים עשויה דמות לרצות להשתמש בכלי נשק חד־ידני באמצעות שתי ידיה. כך ייגרם נזק רב יותר, אך תחת המגבלות הבאות:

* ניתן להשתמש בכל כלי־נשק חד־ידני (חוץ מאשר ב"כלי נשק אחרים") בצורה זו.
* הדמות מאבדת יוזמה אישית.
* הדמות אינה יכולה להשתמש ביעילות במגן לשם הגנה, בזמן תקיפה דו־ידנית בכלי־נשק (אין בונוס לדרג"ש).

כאשר נעשה בכלי־נשק שימוש דו־ידני, הם מקבלים תוספת של נקודת נזק אחת לתקיפה. התוספת חלה על כל כלי־נשק חד־ידני, שנעשה בו שימוש דו־ידני, מבלי להתחשב בנזק המקורי שגורם כלי־הנשק. לפיכך, פגיון המופעל בדרך זו יגרום 1ק4+1 (2־5) נקודות נזק, וחנית תגרום במצב זה 1ק6+1 (2־7) נקודות נזק.

שריון

כל הלוחמים, הגמדים, האלפים והזוטונים יכולים להשתמש בכל סוגי השריון המתוארים להלן. גנבים ודרואידים יכולים להשתמש בסוגי השריון המצויינים בטור ההערות. קוסמים ומיסטיקנים אינם יכולים להשתמש באף אחד מסוגי השריון הללו.

השריון מיוצר, בדרך כלל, עבור גזע מסויים. שה"מ יכול לכפות עונשים על דמויות העוטות שריון שמיועד לגזע אחר. לדוגמה, אלף ימצא ששריון שרשראות גמדי הינו מגושם וכבד (ויסבול מהפחתה נוספת מקצב התנועה, מעבר להפחתה הנובעת מעומס השריון), זוטון יגלה, כי מאוד קשה לנוע בשריון אנושי (יהיה עליו לגלגל הצלה כנגד שיתוק בכל סיבוב, כדי להימנע ממעידה ומנפילה) וגמד לא יצליח כלל להיכנס לשריון זוטוני!

תיאורי שריונות

כל סוג שריון מהווה מערכת שלמה. השחקן יכול להניח, כי דמותו מקבלת, כחלק ממערכת השריון, את ציוד הראש המתאים (ממגבעת עור קשיח ועד לקסדת מתכת שלמה, למשל). השחקן יכול לדמיין גם מרכיבי שריון מתאימים אחרים לבחירתו – כפפות, מגיני זרועות, מגפיים וכדומה – מכיוון שמרכיבים אלה אינם משפיעים על המשחק או על הדרג"ש.

השריונות הרשומים בטבלת השריונות מתוארים כאן לנוחותך בסדר אלפביתי:

חליפת שריון: חליפת שריון היא סוג השריון המקושר לאבירים הרומנטיים הרכובים. היא מכסה את הלובש לחלוטין במעטה פלדה, בעל חיבורי שרשראות במפרקים, המאפשרים תנועה. היא נקראת לעיתים חליפת לוחות (להבדיל משריון לוחות), שריון לוחות מלא, שריון גותי או שריון רמחים. עם זאת, חליפת שריון דומה יותר לחליפת הלוחות שיוצרה בימיה האחרונים של תעשיית השריונות. הופעת אבק השריפה אילצה את בוני השריונות לעבות את השריון, מה שהפך אותו למגושם, כבד ובלתי יעיל, והוביל בסופו של דבר לזניחתו. במשחק המר"ד, לקסמים היתה השפעה כמעט זהה על חליפת השריון.

טבלת השריונות

דרג"ש	סוג שריון	מחיר (פ"ז)	עומס (מט')	הערות
*(1–)	מגן	10	100	ד
7	שריון עור	20	200	ד,ג
6	שריון קשקשים	30	300	
5	שריון שרשראות	40	400	
4	שריון רצועות	50	450	
3	שריון לוחות	60	500	
0	חליפת שריון	250	750	ח

ד – דרואידים יכולים להשתמש בשריון זה, בתנאי שאינו מכיל מתכות או חלקים לא־אורגניים אחרים (חלקים שלא היו חיים מעולם).
ח – לחליפה זו מאפיינים מסויימים ביותר; קרא בקפידה את תיאורה.
ג – גנב יכול להשתמש בסוג שריון זה.

יתרונות: לחליפת השריון יש דרג"ש 0. ניתן להשתמש בה עם מגן, לקבלת דרג"ש 1–. חליפת שריון מפחיתה את הנזק הנגרם על־ידי רוב ההשפעות האזוריות (אש, קור, גז, חומצה), בכלל זה כלי־נשיפה. הנזק הבסיסי מופחת בנקודה לכל קובית נזק, והלובש מקבל בונוס של 2+ לגלגולי ההצלה. הנזק הבסיסי המינימלי הוא תמיד נקודה אחת לכל קוביה.

לדוגמה, הנזק מנשיפת דרקון אדום קטן (10 קב"פ, 57 נק"פ) מופחת בנקודה אחת לכל קוביית נזק (10–) ויורד ל־47; הלוחם בחליפת השריון רשאי לבצע את גלגול ההצלה הרגיל, אך עם בונוס 2+, לספיגת מחצית הנזק (24 נקודות).

חליפת שריון קסומה יכולה להפחית נזק כזה בנקודה נוספת לכל קוביית נזק, עבור כל שני פלוסים של כישוף (מעוגל כלפי מטה).

אם הלוחם העוטה את חליפת השריון רכוב ונעזר באחרים, מגבלות העומס, התנועה האיטית וההפתעה ירדו למינימום.

חסרונות: חליפת השריון היא מגושמת ויקרה. העומס שהיא מטילה הוא 750 מט'. יש לבנותה במיוחד עבור הלובש המסויים, ולערוך מדידות מייגעות לשם התאמתה; מחירה הוא 250 פ"ז. חליפות קסומות הן יקרות יותר יחסית; הן עולות כ־50% יותר משריון לוחות באותה רמת קסם.

חליפות שריון הן בעייתיות במצבים מסוימים, במיוחד בהתרוממות ממצב שכיבה ובעלייה על סוס. אם הניסיון נעשה ללא עזרת אחרים, הסיכוי להצלחה הוא 1 ל־6. בשלהי ימי הביניים, הבעיה האחרונה נפתרה באמצעות רצועה, שנקשרה סביב הלובש ומעל מוט או קורה מתאימים. האביר היה מונף לאוויר ומונחת על גב הסוס. במשחק המו"ד, ניתן להניח הצלחה אוטומטית, אם ללוחם יש עוזר.

חליפת השריון היא רועשת ואיטית. החריקות והנקישות האופייניות לה יכולות להישמע למרחק 40 מ', והן שוללות כל סיכוי להפתיע. קצב התנועה של הלובש הוא 10 (3) מ'; מרבית הלוחמים מעדיפים להשתמש בחליפות שריון רק בלחימה מעל גב סוס.

ללוחם לא משוריין דרושים שני תורים מלאים כדי ללבוש חליפת שריון; להסתרתה נדרש תור אחד שלם.

חליפת השריון אינה מעניקה הגנה נוספת כנגד התקפות מבט (כמו של מדוזה) או חשמל (כמו נשיפת ברק של דרקון כחול).

הלובש סובל מעונשין 5– כאשר הוא משתמש בכל כלי נשק יורה, מלבד רובה קשת. אם הוא נמצא בגפה, הוא סובל מעונשין 1– כאשר מנסים להפתיעו (במלים אחרות, לוחם בחליפת שריון עשוי לגלגל 3; אין הפתעה, אך בגלל העונשין תוצאת הגלגול יורדת ל־2 וגורמת ללוחם להיות מופתע).

מגן: מגן יכול להופיע במספר גדלים:

* מגן מטרה או מגן חגור (מגן עגול קטן עם רצועה אחת בלבד, המוחזקת ביד הלוחם).

* מגן בינוני או עגול (מגן גדול וכבד יותר, לעיתים קרובות בעל שתי רצועות – אחת ליד, ואחת בגובה קדמת הזרוע).

* מגן חומה או מגן מגדל (מגן ענק, כמעט בגודל נושאו, בדרך כלל בעל שתי רצועות, כמו מגן בינוני).

ללא קשר לגודלם, כל המגינים מספקים את אותה רמת הגנה על־ידי הפחתת ערך הדרג"ש ב־1–. מגינים קטנים יותר קל יותר להניע אל מול



הסכנה, בעוד מגינים גדולים מספקים הגנה טובה יותר, אך קשה יותר להניעם לעבר הסכנה; לכן היתרונות מחולקים בצורה שווה.

שריון לוחות: זהו אינו שריון הלוחות המלא הרגיל של האבירים. הוא מורכב ממספר לוחות מתכת (החשוב שבהם הוא לוח החזה), המחוברים ביניהם ברשת שרשראות; הוא דומה מאוד לשריון השרשראות המתואר להלן, למעט לוחות המתכת הגדולים המחזקים אותו.

שריון עור: שריון זה עשוי מעור קשיח, שלעיתים קרובות מורתח (או אפילו מורתח בשעווה) להשגת הקשחה נוספת (ההרתחה בשעווה יוצרת שריון הידוע כ"קוויר בולי").

שריון קשקשים: שריון זה מורכב משריון עור קל, המכוסה לחלוטין בקשקשי מתכת חופפים, תפורים או מהודקים לעור.

שריון רצועות: זוהי חליפה של שריון עור כבד, עם רצועות וחיבורי מתכת המוטבעים בעור.

שריון שרשראות: זוהי חולצה בגודל מלא, הכוללת לרוב גם כובע ולפעמים גם מכנסיים, והיא עשויה מטבעות מתכת משולבות. לובשים אותה מעל לחולצה רקומה, הנקראת גמבזון. כאשר דמות בעלת כלי־נשק כבד מכה דמות בשריון שרשראות, הגמבזון מונע מן הטבעות חדירה לבשר (בנוסף, הוא מונע קפאון כתוצאה ממגע המתכת בעור במזג אוויר קר והיצבטות מן הטבעות).

שריונות אוכף

חלק מן הדמויות רוכשות שריון עבור סוסיהן, כדי שגם הם יהיו מוגנים בקרב.

טבלת שריונות אוכף

דרג"ש	סוג שריון	מחיר (פ"ז)	עומס (מט')
7	עור	40	250
6	קשקשים	75	400
5	שרשראות	150	600
4	רצועות	400	1500
3	לוחות	500	3000
2	שדה	600	4000
0	רמחים	700	5000

רוב סוגי השריון הללו מתאימים לסוגי השריון של הדמויות. שריון־אוכף־שרשראות, למשל, עשוי מאותם חומרים מהם עשוי שריון שרשראות של דמות. שריון־אוכף־רמחים הוא המקביל לחליפת השריון. שריון־אוכף־שדה דומה לשריון־אוכף־רמחים, אך הוא קל יותר.

שריונות אוכף ועומס

בטבלת העומס לשריונות אוכף מצויינים סוגי חיות הרכיבה עבורם מיוצרים, בדרך כלל, שריונות. שים לב, כי שריון של חיה אחת אינו מתאים לחיה אחרת, פרט לשריון של סוס מלחמה, אשר יתאים גם לסוס עבודה ולהיפך.

בטבלת העומסים לשריונות אוכף מצויינים שם החיה, קצב התנועה הרגיל שלה, כמות העומס שהיא יכולה לשאת בקצב התנועה הרגיל שלה והעומס שהיא יכולה לשאת תוך תנועה במחצית מקצב התנועה הרגיל שלה. אם החיה מועמסת יותר מן המצויין בטור האחרון, החיה לא תזוז.

זכור, כי העומס המצויין הוא העומס הכולל שהחיה נושאת. הוא כולל את שריון האוכף ואת הרוכב(ים), על כל ציודם ושריונם. שיעורי העומס של ציוד הדמויות מצויינים בטבלת ציוד ההרפתקנות.

שריונות אוכף לחיות אחרות (אפשרי)

שה"מ יכול להרשות לדמויות להזמין שריונות אוכף גם עבור יצורים אחרים. במקרה כזה, להלן מספר חוקים שיעזרו לשה"מ לקבוע את המחיר והעומס של שריונות אוכף, המיוצרים עבור סוגים אחרים של יצורים.

בפרק 14 ליצורים רבים יש רישום המכונה "מטען". רישום זה מציין את העומס שיכול היצור לשאת, וכיצד משתנה עקב כך קצב התנועה שלו (מידע זה אינו נתון עבור כל היצורים). בפסקאות רבות הדנות במטען מצויינת "מכפלת שריון אוכף". מספר זה מציין את מידת הקושי לייצר שריון אוכף עבור יצור זה ואת מידת העומס שיטיל השריון.

כדי לקבוע את מחירו של שריון אוכף ואת מידת העומס שהוא מטיל, הכפל את הטורים המתאימים בטבלת שריונות האוכף ב"מכפלת שריון האוכף" המתאימה לחיה הנדונה.

לדוגמה, דמות רוצה למצוא את מחירו ומעמסתו של שריון שהוכן במיוחד עבור גריפון. השתמש בערכי העומס והמחיר מטבלת השריונות, והכפל אותם ב"מכפלת שריון האוכף", המצויה בתיאור הגריפון בפרק 14. מכפלת הגריפון היא 5x. הדרג"ש הבסיסי של הגריפון הוא 5, כך שהוא יזדקק לשריון אוכף שרשראות (או שריון טוב יותר) כדי לשפר את מצבו. הכפלת המחיר והעומס ב־5 מראה שמחיר השריון יהיה 200 פ"ז, והעומס שיטיל יהיה 7,500 מט'. תיאור הגריפון מפרט, כי הוא יכול לעוף במהירות מקסימלית עם מטען המגיע עד ל־7,000 מט', או במחצית המהירות עם מטען המגיע עד 14,000 מט'. מכאן, שגריפון העוטה שריון זה חייב לרדת למחצית מהירות התעופה שלו.

כאשר לשריון האוכף ערך דרג"ש השווה לדרג"ש הטבעי של היצור או גרוע ממנו, לבישת השריון לא תועיל כלל.

טבלת עומס שריונות אוכף

חיה	קצב תנועה	עומס: לתנועה במהירות מלאה (מט')	עומס (מט'): לתנועה במחצית המהירות
חד־קרן	80מ'(25מ')	2000	4000
סוס מלחמה	40מ'(15מ')	4000	8000
סוס עבודה	30מ'(10מ')	4500	9000
סוס רכיבה	80מ'(25מ')	3000	6000
פגסוס	80מ'(25מ')	3000	6000
מעופף	160מ'(55מ')	3000	6000
פוני	70מ'(25מ')	2000	4000
פרדה	40מ'(15מ')	3000	6000

ציוד הרפתקנות

סעיף זה מתאר את מרבית הפריטים שדמויות לוקחות עימן להרפתקות.

תיאורי ציוד הרפתקנות

הציוד הרשום בטבלת ציוד ההרפתקנות מתואר כאן בסדר אלפביתי לנוחותך:

אקוניטין (וולפסביין): זהו עשב המשמש לגירוש חיות־אדם, מכיוון שהללו אינם יכולים לשאת את נוכחותו. הוא נמכר בגבעולים בודדים, מיובשים או טריים.

אשפת חיצים: זהו מיכל לחיצים או לקליעים; הוא עשוי לרוב מעור. אשפת חיצים מאיכות נמוכה כלולה כבר במחירו של מטען תחמושת רגיל, כמצוין בטבלת התחמושת.

בגדים: מניחים כי הדמות מתחילה את המשחק כשברשותה שתיים או שלוש מערכות בגדים פשוטים. בגדים אלה מתאימים לרוב המסעות וההרפתקות; בגדים מסוגים משובחים יותר מיועדים למטרות חברתיות (ככלות הכל, דמויות המוזמנות לנשף המלך לא יופיעו אליו בבגדים פשוטים או בבגדי המעמד הבינוני!).

גלימה: משחק מו"ד אינו נותן יתרונות מיוחדים לדמויות עוטות גלימה, אך שה"מ רשאי להחליט, כי דמות הנקלעת למזג אוויר קר ללא גלימה או בגד דומה עשויה, בסופו של דבר, לקפוא.

חבל (אורך 15 מטר): זהו חבל טיפוס כבד, אשר יכול לתמוך בשלושה אנשים הנושאים מטען מלא (כלומר עומס של כ־7,500 מט'). ניתן לקשור את החבל ליתד ברזל ולהשתמש בו לטיפוס על קירות תלולים. הוא יכול לשמש גם לקשירת שבויים, פתיחת דלתות במשיכה וכדומה.

יין: זהו מחירו של ליטר יין פשוט, לא כולל המיכל.

יתדות ברזל: במהותם, אלה הם מסמרי ברזל גדולים וארוכים, בעלי ראש שטוח או ראש עגול ופתוח (האחרונים יעילים לקשירת חבלים). ניתן להשתמש ביתדות כדי לבקע דלתות, לספק מאחז לטיפוס או מעגן לחבלים, לשחרר דברים תקועים וכך הלאה. לשם תקיעת היתדות במשטחים קשים, כגון אבן או עץ, יש צורך בפטיש.

יתדות ופטיש־עץ: יתדות עץ גדולים (45 ס"מ) ופטיש עץ יכולים להיות שימושיים למדי בחיסול ערפדים.

כלי פריצה לגנב: כלים אלה משמשים אך ורק גנבים; הם דרושים לשם פריצת מנעולים. מערכת אופיינית כוללת מספר מפתחות גנבים, חוט תייל עדין ואביזרים דומים.

לפיד: זוהי כל פיסת עץ באורך 30 עד 60 ס"מ, שראשה מכוסה לרוב בחומר בעירה, כמו זפת. הלפיד מאיר למרחק 10 מ' ובוער כשעה (6 תורים). ראה את התיאורים מטבלאות כלי־הנשק למידע על השימוש בלפיד ככלי־נשק; כוהנים רשאים להשתמש בלפיד ככלי נשק.

מגבעת או כובע: זהו ציוד ראש סטנדרטי במערכה.

טבלת ציוד הרפתקנות

הפריט	תיאור/הערות	מחיר	עומס (מט')
אקונטין	חבילה	10 פ"ז	1
אשפת חיצים	לחיצים או לקליעים	1 פ"ז	5***
בגדים, איכותיים	ראה בגדים רגילים	20 פ"ז	20**
בגדים, מהודרים	ראה בגדים רגילים	50 + פ"ז	30**
בגדים, מעמד בינוני	ראה בגדים רגילים	5 פ"ז	20**
בגדים, רגילים	כותונת ומכנסיים; חולצה וחצאית; שמלה; גלימה; או מקבילה דומה.	5 פ"כ	20***
גלימה ארוכה	1 פ"ז	15**	
גלימה קצרה	5 פ"כ	10**	
חבל	17 מ' אורך	1 פ"ז	50
חגורה	2 פ"כ	5**	
יין	ליטר, לא כולל הכד	1 פ"ז	30
יתד ברזל	יתד אחד	1 פ"כ	5
יתדות ברזל	12 יתדות	1 פ"ז	60
יתדות ופטיש עץ	3 יתדות	3 פ"ז	10
כלי פריצה לגנב	מפתחות גנבים, חוט תייל וכדומה	25 פ"ז	10
לפיד	לפיד אחד	2 פ"כ	20
לפידים	6 לפידים	1 פ"ז	120
מגבעת או כובע	2 פ"כ	3	
מגפים רגילים	1 פ"ז	10**	
מגפי רכיבה או זמש	5 פ"ז	15**	
מוט עץ	3 מ' אורך	1 פ"ז	100
מים קדושים	בקבוק שביר	25 פ"ז	1
מנורה	שורפת שמן	10 פ"ז	30
מנת ברזל	מזון משומר לאדם לשבוע	15 פ"ז	70
מנה רגילה	מזון לא משומר לאדם לשבוע	5 פ"ז	200
מראה	בגודל כף יד, עשויה פלדה	5 פ"ז	5
נאד מים	מכיל כליטר אחד, עומס 30 מט' כאשר מלא	1 פ"ז	5
נעליים	5 פ"כ	8**	
סמל קודש	25 פ"ז	1	
פאוץ', חגורה	תכולה 50 מט'	5 פ"כ	2*
פטיש	קטן	2 פ"ז	10
קופסת הצתה	צור, פלדה, נסורת	3 פ"ז	5
קרס לטיפוס	25 פ"ז	80	
שום	5 פ"ז	1	
שמן	פח אחד	2 פ"ז	10
שק גדול	600 מט'	2 פ"ז	5*
שק קטן	200 מט'	1 פ"ז	1*
תיק גב	תכולה 400 מט'	5 פ"ז	20*

* זהו העומס של חפץ זה כאשר הוא ריק. כאשר ממלאים אותו בסחורות, העומס כולל הן את עומסו של החפץ והן את עומס הסחורה שבתוכו. כך, לחגורת פאוץ' מלאה לגמרי עומס של 55 מט'.

** זהו עומסם של הפריטים כאשר הם ארוזים. אם הבגדים נלבשים, התעלם מן העומס.

*** זהו עומסה של האשפה כשהיא ריקה. כשהיא מלאה בחיצים או בקליעים, העומס שלה יכול להגיע עד 10 מט'. 5 מט' עומס אשפה + 10 מט' תחמושת (20 חיצים או 30 קליעים) עדיין שווים רק ל־10 מט' עומס חבילה שיש לסחוב.

מגפיים: מגפיים פשוטים הם מגפי עור סטנדרטיים. מגפי רכיבה הם מגפיים יקרים יותר, המגיעים עד הברך או ממש מתחת לגובה הברך. מגפי זמש הם מגפיים מעור רך, המגיעים עד מעל הברך, אך חלקם העליון מקופל כלפי מטה עד לגובה הברך או נמוך מכך, ליצירת חפתים.

מוט, עץ: זהו מוט רגיל, באורך 3 מ' וברוחב 5 ס"מ. הרפתקנים זהירים במיוחד, או הרפתקנים העוברים באזורים בהם חפצים כאלה ידועים כיעילים, משתמשים במוט כדי לבדוק ערימות או סמרטוטים, לערבב את המים בשלוליות, לבחון פינות, לגעת בחפצים שעלולים להיות ממולכדים, לבחון יציבות של רצפות או מעקים וכדומה.

מים קדושים: אלה הם מים אשר הוכנו על־ידי כוהן מדרגה גבוהה. הם גורמים נזק לאל־מתים.

מנורה: זהו פנס שמן פשוט, שמטיל אור ברדיוס 10 מ' ומכלה נאד שמן ב־4 שעות (24 תורים). רוב הסוגים מוגנים מפני רוח.

מנות מזון: לפני יציאתה להרפתקות, על הדמות לארוז מזון ומשקה לדרך. מנות מזון מהוות מזון שנארז עבור מסע. מנה בודדת יכולה להזין מבוגר בריא אחד למשך שבוע – כלומר, כ־21 ארוחות. לרוב ישנם שני סוגים של מנות מזון להרפתקנות:

מנות רגילות: מנות אלה מורכבות ממזון לא מעובד, שנבחר והוכן למסע; הן יישמרו כשבוע בחוץ, אך יתקלקלו בן לילה אם יוכנסו למבוך מעופש.

מנות ברזל: מנות אלה הן מנות של מזון משומר (בשר משומר, צנימים, פירות וירקות מיובשים וכדומה); הם אינן טעימות כמו מנות רגילות, אך הן נשמרות כחודשיים (8 שבועות) במסע רגיל, ועד שבוע בתנאים גרועים (כמו מבוך).

מראה: הדמות יכולה להשתמש במראה כדי להציץ מעבר לפינות, לבחון חדרים ריקים ולהתגונן מפני התקפות מבטים קסומים. כאשר דמות משתמשת במראה כדי להביט ביריב, היא מקבלת עונשין –2 לגלגול הפגיעה שלה, אם היא מנסה להכות בו, וכן אין היא יכולה להשתמש במגן (היא אוחזת את המראה ביד המיועדת למגן). האזור חייב להיות מואר כדי לאפשר שימוש כזה במראה.

נאד מים: מיכל גמיש זה עשוי לרוב מעור או משלפוחית משומרת של חיה. נפחו כליטר אחד והעומס שלו 30 מט' אם מלא ו־5 מט' אם ריק.

נעליים: לדמות דרושות נעליים, אם ברצונה לעבור במבוכים; שה"מ יכול לקבוע נזק עבור דמויות יחפות, ההולכות על קרקע בעייתית או במחילות בוגדניות.

סמל קודש: זהו אות או סמל של אמונת הכוהן. הוא משמש, בדרך כלל, להדיפת ערפדים בצורה פיזית, ושה"מ יכול לדרוש כי הסמל יימצא בידי הכוהן גם לצורך הרחקת אל־מתים.

פטיש: כלי זה משמש לתקיעת יתדות ברזל במשטחים קשים. אם נעשה בו שימוש ככלי נשק, הוא גורם 1ק3 נקודות של נזק ויכול לשמש גם באופן התקפי, עבור כל מי שיכול להשתמש בגרזן קרב.

קופסת הצתה: קופסת ההצתה היא קופסה קטנה, הכוללת צור, פלדה ונסורת. דמויות משתמשות בה להבערת אש בלפידים או במדורות המחנה. כדי להשתמש בקופסת הצתה, גלגל 1ק6; בנסיבות רגילות (יבשות יחסית), דרושה תוצאה של 1 או 2 להבערת אש. דמות שברשותה קופסת הצתה רשאית לנסות להשתמש בה בכל סיבוב.

קרס לטיפוס: וו גדול, עשוי ברזל נוקשה במיוחד, בעל שלוש או ארבע שיניים, הקשור לקצה חבל ומונף אל או מעבר למטרה. אם בוצע גלגול פגיעה מוצלח, לאחר התאמות קושי שייקבעו על־ידי שה"מ, הוו עיגן עצמו במטרה. בעזרת כלי זה, הדמויות יכולות לחצות בקיעים או לטפס על קירות שאחרת לא היו ניתנים לטיפוס. ניתן גם לחבר את הוו באופן ידני למשטח קרוב, למשל כאשר גנב מטפס על קיר ומחבר את הקרס, כדי לאפשר גם לחבריו לטפס.

שום: זהו עשב ריחני, אשר דוחה ערפדים ואל־מתים אחרים.

שמן: השמן מובער במנורה לשם מאור. ניתן להטיל נאד שמן ככלי־נשק או לשפוך את תכולתו ולהציתה, כדי לעכב רודף.

שק גדול: זהו תיק העשוי מיוטה, מבד או מעור, לרוב בגודל 120X60 ס"מ. הוא נישא, בדרך כלל, על הכתף (תוך שימוש ביד אחת), או נקשר לעגלה או לאוכף; אם הוא נישא ביד, הוא יושלך לרוב הצידה, כאשר הדמות נכנסת לקרב.

שק קטן: שק זה דומה לשק הגדול; הוא עשוי מבד וגודלו 60X30 ס"מ. ניתן לשאת אותו על הכתף (תוך שימוש ביד אחת) או לקשרו לעגלה או לאוכף. חלק מן הדמויות קושרות אותו לחגורה או לחניתותיהם (בקשרים הניתנים לשחרור באמצעות משיכה).

תיק גב: תיק עמיד זה משמש לנשיאת ציוד על גב הדמות. רצועות הכתפיים מותירות את ידי הדמות פנויות לפעילויות אחרות.

ציוד לתחבורה יבשתית

הדמויות רוכשות, בדרך כלל, חיות יבשה, ולעיתים עגלות או מריצות כאמצעי תחבורה יבשתיים עבור עצמן ועבור הציוד שלהן. הרפתקנים נוהגים לקנות כאמצעי תחבורה את סוג החיה המצויין בטבלת מחירי חיות הרכיבה. בנוסף, ביכולתם לרכוש גם ציוד נוסף מטבלת ציוד התחבורה היבשתי.

טבלת מחירי חיות רכיבה

החיה	מחיר (פ"ז)
גמל	100
סוס:	
מלחמה	250
עבודה	40
רכיבה	75
פוני	35
פרדה	30

תיאורי חיות רכיבה

החיות הרשומות בטבלת מחירי חיות הרכיבה מתוארות כאן בסדר אלפביתי לשימושך:

גמלים: חיות אלה יימצאו, בדרך כלל, רק בהרפתקות מדבריות. הן מתאימות לאזורים צחיחים יותר מאשר סוסים, ועוברות מרחקים גדולים יותר עם אותה כמות מים.

סוסים: ככל שהמשחק מתפתח, הדמויות עוברות קילומטרים רבים בחיפוש אחר הרפתקות, רוב הדמויות ירכשו, קרוב לוודאי, סוס אחד או יותר כדי להקל על המסע או להאיצו. סוגי הסוסים האפשריים הם:

סוסי עבודה: אלה הן חיות גדולות וכבדות, המשמשות לחרישת שדות ולעבודות חווה אחרות. לעיתים רחוקות בלבד ירצו דמויות לרכב עליהן – בדרך כלל רק כאשר יהיה צורך להעביר אדם פצוע או ציוד רב, ולא תמצא בהמת משא אחרת.

סוסי רכיבה: סוס זה הוא חיית הרכיבה הרגילה המהירה ביותר, אך אין הוא יכול להילחם.

סוסי מלחמה: סוסים אלה גדולים וקשוחים יותר מסוסי הרכיבה ויכולים לסייע במפגשים אלימים בשטח פתוח. סוס מלחמה יכול להילחם, תוך שימוש בשתי התקפות הפרסה שלו (1ק6 נקודות כל אחת), בהנחיית רוכבו. בזמן שהדמות מנחה את הסוס, אין היא יכולה להטיל לחשים, אך ביכולתה לתקוף או לבצע פעולה דומה אחרת (כמו שתיית שיקוי, החלפת כלי־נשק וכדומה). סוס מלחמה ללא רוכב יגן על עצמו מבלי צורך בהנחייה. כל דמות מכל סוג יכולה לרכב על סוס.

פונים: סוסי הפוני הם סוסים קטנים, לכן הם אידאליים עבור זוטונים, ילדים ודמויות קטנות.

פרדות: הפרדות זולות מסוסים ופחות זוהרות מהם, אך הן מאוד יציבות ואמינות כבהמות משא ורכיבה.

הפריטים והציוד הרשומים בטבלת ציוד התחבורה היבשתי שימושיים לדמויות שבבעלותן היצורים הנזכרים לעיל.

תיאורי ציוד תחבורה יבשתית

הפריטים הרשומים בטבלת הציוד לתחבורה יבשתית מתוארים כאן בסדר אלפביתי לנוחותך:

אוכף ממוסמר: זהו אוכף עור ועץ עם חיבורי מתכת. ההנחה היא שהוא כולל שמיכה, רסן וארכופים. קיבולת האוכף אינה מתייחסת לגודל הרוכב; זוהי כמות העומס שהאוכף יכול לשאת בצורת שקים הקשורים לקרני האוכף, נדני כלי־נשק וכדומה.

מריצה: מריצה נגררת על ידי סוס עבודה אחד או שניים, או על ידי שתיים או ארבע פרדות. המהירות המקסימלית הבטוחה עבור מריצה היא 20 (7) מ'; מעבר למהירות זו, על שה"מ לבדוק אחת לתור אם המריצה נשברת או מתהפכת. גלגול של 1 ב־1ק6, פירושו שהמריצה נשברת, ואילו בתוצאות של 2 ר־3 היא מתהפכת. המריצה יכולה לסחוב עד 4,000 מט' כשהיא נגררת על־ידי סוס יחיד ר־8,000 מט' כשהיא נגררת על־ידי שני סוסים. אין היא יכולה לעבור דרך מדבר, יער, הרים או ביצה, אלא אם יש בהם דרך סלולה.

עגלה: זוהי עגלת עץ גדולה, המובלת על־ידי שניים או ארבעה סוסי עבודה (או 4, 6 או 8 פרדות). מהירות התנועה המקסימלית הבטוחה לעגלה היא 30 (10) מ'; מעבר למהירות זו, על שה"מ לבדוק אחת לתור אם העגלה נשברת או מתהפכת. בגלגול של 1 ב־1ק6, היא נשברת, וב־2 היא מתהפכת. אין היא יכולה לעבור דרך מדבר, יער, הרים או ביצה, אלא אם יש בהם דרך סלולה.

שק אוכף: זהו מיכל עור ארוך, בעל שני כיסים, הנמצא מאחורי האוכף.

מהירויות תנועת כלי רכב

החיות המצויינות לעיל יכולות לסחוב את מלוא קיבולת העגלה או המריצה, מבלי להאט את מהירותן. ניתן להעמיס את כלי הרכב מעבר לקיבולת המצויינת עבורו, אך הדבר ייפגע במהירות התנועה.

במלים פשוטות, אם העומס הרגיל שהחיה מסוגלת לסחוב שווה למשקל בכלי הרכב או גבוהה ממנו, היא תוכל לגרור אותו במהירות רגילה. אם העומס על כלי הרכב גבוה מזה המותר לחיה, היא תנוע במחצית המהירות.

לדוגמה, סוס עבודה אחד מושך עגלה שעליה 3000 מט' מטען; עגלה זו יכולה לנוע במהירות המקסימלית של הסוס: 30 (10) מ', למרות שמהירויות גבוהות מ־20 (7) מ' מסכנות אותה ואת המטען. אותו סוס יכול לסחוב עגלה שעליה 5000 מט' מטען, אך במחצית המהירות, כלומר במהירות 15 (5) מ'.

תחבורה ימית

כאשר דמויות צריכות לחצות נהרות או אוקיינוסים, עליהן למצוא כלי תחבורה ימי. כלי שייט ומידע רלוונטי רשומים בטבלת כלי השייט.

המספרים הנתונים עבור אנשי הצוות אינם כוללים את רב החובל של הספינה. לכל כלי השייט דרוש רב־חובל, מלבד סירות הצלה, סירות מפרש, סירות נהר ורפסודות.

ככלל, אוניות חד סיפוניות שטות לאורך החוף בלבד; הן אינן חוצות ימים. סירות נהר ורפסודות משמשות לתנועה בנהר וסביר להניח כי ייהרסו אם יתרחקו מן החוף. בקנו משתמשים לרוב בנהר. שאר כלי השייט מתאימים גם לים הפתוח.

תיאורי כלי שייט

כלי השייט הרשומים בטבלת כלי השייט מתוארים להלן:

אוניה ארוכה: אוניה זו מתוכננת עבור נהרות, ימים וחופים. אורכה 18 עד 24 מ', רוחבה המקסימלי 3 עד 5 מ' והיא מגיעה לעומק 60 עד 90 ס"מ מתחת למים. קיבולת: 40,000 מט'. צוות רגיל: 75 מלחים (המשמשים חותרים וימאים) ורב חובל אחד. כדי להגיע למהירות המלאה דרושים שישים חותרים.

חד־סיפונית גדולה: אוניה זו מיועדת לימים ולאגמים גדולים. אורכה 40 עד 50 מ', רוחבה המקסימלי 4.5 עד 6 מ' והיא מגיע לעומק של מטר לערך מתחת למים. קיבולת: 40,000 מט' + צוות. צוות רגיל: 180 חותרים, 20 מלחים, 50 ימאים ורב־חובל אחד. יש לה תורן בודד ומפרש מרובע. היא יכולה לשאת איל ניגוח חזית (בתוספת של 1/3 המחיר), ושתי קטפולטות קלות (בחרטום ובירכתיים).

טבלת ציוד לתחבורה יבשתית

פריט	מחיר (פ"ז)	עומס (מט')	הערות
אוכף ממוסמר	25	200 (300 מט')	א'
מריצה (2 גלגלים)	100	8,000/4,000	ב'
עגלה (4 גלגלים)	200	25,000/15,000	ב'
שק אוכף	5	800 (100 מט')	א'

א) ערך העומס הוא כמות המשא שמוסיף המיכל הריק למשא אותו סוחב הסוס. למשל, שק אוכף מלא לגמרי הוא בעל עומס 900 מט'.

ב) תכולת העגלה או המריצה משתנה בהתאם לכמות הסוסים המושכים אותה; סוס אחד מציין תכולה קטנה יותר ושני סוסים מציינים כמות גדולה יותר. נתונים אלה הם עבור סוסי עבודה, שתי פרדות יכולות להחליף סוס אחד.

טבלת כלי השייט

פריט	מחיר (פ"ז)	צוות החותרים	מלחים	נחתים	תכולה (מט')*	תנועה ק"מ/יום**	תנועה מ'/סיבוב**	נקודות גוף הספינה	דרג"ש
אוניה ארוכה	15,000	—	†75	—	30,000	145/30	50/30	80־60	8
חד־סיפונית:									
גדולה	30,000	180	20	50	60,000	115/30	40/30	120־100	7
מלחמתית	60,000	300	30	†75	80,000	115/20	40/20	150־120	7
קטנה	10,000	60	10	20	40,000	145/30	50/30	100־80	8
מעבורת כוחות	30,000	—	20	‡100	600,000	95	30	220־160	7
סירת הצלה	1,000	—	—	—	15,000	30	10	20־10	9
סירת מפרש	2,000	—	1	—	20,000	115	40	40־20	8
סירת נהר	4,000	8	2	—	40,000	60	20	40־20	8
ספינת מפרש:									
גדולה	20,000	—	20	††50	300,000	115	40	180־120	7
קטנה	5,000	—	10	††25	100,000	145	50	90־60	8
קנו	50	—	1	—	6,000	30	20	10־5	9
רפסודה††:									
מקצועית	1 פ"ז/מ"ר	—	—	—	10,000	20	10	5	9
נבנתה על־ידי ד"שים	—	—	—	—	5,000	20	10	5	9

* מספר זה מסמל את תכולת הכלי בנוסף לצוות. למשל, סירת נהר יכולה לשאת 8 אנשים ו־40,000 מט' מטען נוסף. "מטען" כולל כל תוספת נוסעים.
** אם נתונים שני ערכים, הראשון הוא עבור חתירה והשני עבור תנועה באמצעות מפרש. הקצב הראשון משמש בימים (או סיבובים) ללא רוח, והשני בימים או בסיבובים בהם יש רוח במפרשים. אם נתון רק קצב אחד, הוא משמש לתנועה באמצעות מפרשים. בימים ללא רוח, או ימים עם רוח נגדית, כלי השייט לא ינוע.
† אוניה ארוכה: המלחים הם גם חותרים וגם ימאים.
†† נקודות גוף הספינה וערכי קצב התנועה ניתנים עבור כל קטע של 36 מ"ר (6X6 מ').
‡ בצוות של סירות מפרש אין ימאים. אם כלי שייט זה הופך למעבורת כוחות, הוא יכול להכיל מספר זה של ימאים ולשמור על תכולת המטען שלו, אך הוא עולה 1/3 יותר ממחירו בפ"ז.

חד סיפונית מלחמתית: חד סיפונית גדולה, בעלת שני תרנים, המיועדת לקרב; היא משמשת, לעיתים קרובות, כאניית דגל. אורכה 40 עד 50 מ', רוחבה המקסימלי 7 עד 10 מ', והיא מגיע לעומק של 1 עד 2 מ' מתחת למים. קיבולת: 60,000 מט' + צוות. צוות רגיל: 300 חותרים, 30 מלחים, 75 ימאים ורב־חובל אחד. לאוניה זו יש תמיד איל ניגוח ובסיפון שמעל החותרים יש שני מגדלי עץ (בחרטום ובירכתיים), שטח כל אחד מהם 3 עד 7 מ"ר וגובהם 5 עד 7 מ'. היא יכולה לשאת שלוש קטפולטות קלות.

חד סיפונית קטנה: דומה לחד סיפונית הגדולה, אך מתוכננת עבור שייט חופים ואגמים. אורכה 20 עד 30 מ', רוחבה המקסימלי 3 עד 5 מ' והיא מגיעה לעומק 60 עד 90 ס"מ מתחת למים. קיבולת: 20,000 מט' + צוות. צוות רגיל: 60 חותרים, 10 מלחים, 20 ימאים ורב־חובל אחד. היא יכולה לשאת איל ניגוח (בתוספת של 1/3 מחיר) ושתי קטפולטות קלות (בחרטום ובירכתיים).

מעבורת כוחות: ספינה זו מתוכננת לנשיאת אנשים ומידותיה זהות לאלה של ספינת מפרש גדולה. קיבולת: כפולה משל ספינת מפרש גדולה, מחושבת עבור אנשים וסוסים. לכלי שייט זה יש, לעיתים קרובות, מאפיינים מיוחדים. לדוגמה, בצידה של מעבורת כוחות המיועדת לפרשים ישנו פתח להכנסת סוסים או חיות אחרות.

סירת הצלה: כלי שייט זה יכול לשאת עד 10 אנשים. היא מיועדת להישרדות ונושאת תורן מתקפל. אורכה 7 מ', רוחבה המקסימלי 1.2 עד 1.5 מ' ועומקה מתחת למים 30 עד 60 ס"מ. קיבולת: 15,000 מט'. בסירה מאוחסנות מנות ברזל לשבוע עבור עשרה אנשים. ספינות קטנות נושאות, בדרך כלל, סירת הצלה אחת או שתיים; ספינות גדולות נושאות לרוב שלוש או ארבע. סירות הצלה אינן כלולות במחירי האוניות. סירת הצלה מטילה עומס של 5,000 מט' (שיש להוריד מקיבולת האוניה).

סירת מפרש: זוהי סירה בעלת תורן בודד, המתוכננת לשייט לאורך החוף או באגם. אורכה 5 עד 15 מ', רוחבה המקסימלי 2.5 עד 5 מ', ועומקה מתחת למים 1 עד 2.5 מ'. קיבולת: 20,000 מט'. צוות מינימלי: מלח אחד; ניתן לשכור רב חובל וצוות נוסף.

סירת נהר: סירה זו מתוכננת במיוחד למסעות נהר. אורכה הוא כ־7 עד 10 מ', רוחבה המקסימלי 3 מ' ועומקה מתחת למים הוא 60 עד 90 ס"מ. קיבולה הוא 30,000 מט'. צוות: 8 חותרים, 2 מלחים (אחד מהם רב חובל). ניתן להניעה על־ידי חתירה או על־ידי דחיפת מקל כנגד הקרקעית; יכול להיות לה גם גג עץ, להגנה בתנאי אקלים שונים (תוספת 1,000 פ"ז).

ספינת מפרש גדולה: זוהי ספינה בעלת שלושה תרנים וסיפון אחד או יותר. אורכה 30 עד 45 מ', רוחבה המקסימלי 7.5 עד 9 מ' והיא מגיעה לעומק 3 עד 3.5 מ' מתחת למים. קיבולת: 300,000 מט' + צוות. צוות רגיל: 20 מלחים ורב־חובל אחד. החרטום והירכתיים הם "טירות" מוגבהות לקבלת שדה אש טוב יותר. ביכולתה לשאת שתי קטפולטות קלות.

ספינת מפרש קטנה: דומה מאוד לספינת המפרש הגדולה, אך בעלת תורן בודד. אורכה 20 עד 25 מ', רוחבה המקסימלי 6 עד 9 מ' והיא מגיעה לעומק 1.5 עד 2.5 מ' מתחת למים. קיבולת: 100,000 מט' + צוות. צוות רגיל: 10 מלחים ורב־חובל אחד.

קנו: זוהי מסגרת עץ קלה, המכוסה עורות, קנווס או עץ בלתי־חדיר למים; היא מתוכננת עבור נהרות וביצות. אורכה 5 מטרים, רוחבה המקסימלי הוא מטר וגובהה מתחת המים כ־30 ס"מ. קיבולת: 6,000 מט'. אדם בודד או זוג אנשים יכולים לשאת אותה; העומס שלה הוא 1,000 מט' לבודד, או 300 מט' לאיש, אם היא נישאת בשניים. סוג מיוחד של קנו, סירת השלחים, יכול להפליג בים; מחירו כפול ממחיר קנו, והעומס שלו גדול פי שלושה.

רפסודה: זוהי דוברה או משטח מגושם צף, המונעים על־ידי הזרם הטבעי או על־ידי דחיפת מוט כנגד הקרקעית, ומצויידים, לעיתים קרובות, במשוט היגוי. גודלה המקסימלי 12X9 מ'. קיבולת: 10,000 מט' ל־10 מ"ר. עשויים להיות בה קצוות מוגבהים ואוהל או בקתת עץ להגנה. לעיתים קרובות היא מפורקת, ונמכרת על פי ערך העץ (1/4 מחיר), לאחר שהמטען מגיע ליעדו במורד הזרם. ניתן למצוא רפסודות המשמשת כמעבורות בנהרות. דמויות יכולות לבנות רפסודות, אם ברשותן עץ. הדבר אורך 1ק3 ימים לכל 10 מ"ר (גודל מקסימלי 60 מ"ר). קיבולת: 5,000 מט' לכל 10 מ"ר.

נתוני קרב עבור אוניות

נקודות גוף הספינה: יכולתה של אוניה לצוף לאחר חדירת מים או ספיגת נזק נמדדת בערך המכונה נקודות גוף הספינה. נקודות גוף הספינה דומות מאוד לנקודות הפגיעה של דמות; כאשר ספינה מגיעה לאפס נקודות גוף ומטה, היא שוקעת תוך 1ק10 סבובים.

אם ספינה יורדת לאפס נקודות גוף ומטה, היא אינה יכולה לנוע עוד בכוחות עצמה או לתקוף באמצעות כלי־נשק שנמצא על הסיפון. שה"מ יכול להחליט האם הקטפולטות נהרסו (הוא יכול

לגלגל 1ק6, כאשר תוצאה של 1 עד 4 פירושה הרס); הצוות רשאי להשתמש בכלי־נשק אישי כרגיל.

כאשר השחקנים קונים ספינה, שה"מ יחליט כמה נקודות גוף יש לה, מתוך הטווח הנתון בטבלת כלי השייט. ככלל, לאוניה חדשה ממספנה טובה יינתן מספר הנקודות המקסימלי, לספינה חדשה ממספנה טובה פחות או לספינה ישנה אך משומרת היטב יהיו מעט פחות נקודות, ואילו דוברת נהר מרוטה ודולפת תקבל נקודות גוף מינימליות ככל האפשר.

דרג"ש: מספר זה משמש לקביעת סיכויי ההצלחה בהתקפות איל ניגוח וקטפולטה כנגד הספינה.

שינויים בספינה

ישנן ספינות שניתן להתאימן לצרכי תחבורה או קרב, עם תוספות המחיר הבאות:

הוספת איל ניגוח: לספינה חד סיפונית גדולה או קטנה ניתן להוסיף איל בתוספת של 1/3 ממחיר הספינה. במחירה של חד סיפונית מלחמתית כלול האיל. ספינות אחרות אינן רשאיות להוסיף איל.

מעבורת כוחות: ספינת מפרש גדולה או קטנה יכולה לעבור הסבה למעבורת כוחות על־ידי הוספת מחצית ממחיר הספינה. למעבורת כוחות יש תוספת של 1/3 מנקודות גוף הספינה, והיא נושאת כמות כפולה של כוחות מאשר הספינה הרגילה. מעבורת הכוחות המופיעה בטבלת כלי השייט שקולה לספינת מפרש גדולה מוסבת.

קטפולטה: אוניה ארוכה, כל סוג של ספינה חד סיפונית וספינות מלחמה יכולות להוסיף קטפולטה אחת מעבר לקיים בתיאור הספינה. ספינות המפרש הגדולות יותר יכולות להשתמש בקטפולטות כבדות במקום זאת. ספינות מפרש רגילות, מעבורת כוחות וכלי השייט הקטנים יותר שהוזכרו לעיל, אינם יכולים לשאת קטפולטה. קטפולטה ו־20 סיבובי אש משקלם 20,000 מט'. ליתר פירוט אודות קטפולטות, ראה תחת "ציוד מצור" בהמשך הפרק.

נסיעות

מחלקה	תעריף	עלות מינימלית
מחלקה 1	פ"כ ל־1.5 ק"מ	35 פ"כ
מחלקה 2	פ"כ ל־8 ק"מ	10 פ"כ
מחלקה 3	פ"כ ל־30 ק"מ	2 פ"כ

טבלת נסיעות

דמויות אינן חייבות לרכוש ספינות כדי לשוט ממקום למקום. ביכולתן להזמין מקום נסיעה בכלי שייט מסחריים. טבלת הנסיעות מציגה עלויות עבור דרך תחבורה זו, על־פי רמת הנסיעה והמרחק. כדי להשתמש בטבלה עליך לקבוע את מרחק הנסיעה; חלק אותו במספר המצויין בטבלה, והתוצאה היא מחיר הנסיעה לאדם (בפיסות כסף).

לדוגמה, הרפתקן נוסע 120 ק"מ במחלקה ראשונה. התעריף שלו הוא 120 ק"מ לחלק ל־1.5 = 80 פיסות כסף למסע. הרפתקן אחר, הנוסע אותם 120 ק"מ, אך במחלקה שלישית, ישלם 4 פ"כ (4 פ"כ = 30 פ"כ/120 ק"מ).

המחלקות הרשומות בטבלת הנסיעות מתוארות להלן:

מחלקה ראשונה: אלה הם מגורים מפוארים. הדמות מקבלת תא אישי (שניים או יותר אנשים הנוסעים יחד יכולים להזמין תא משותף גדול יותר). השירות הוא ממעלה ראשונה והארוחות מצויינות. לכל דמות יש מקום למטען בעומס של 10,000 מט' במחסני הספינה, והוא יכול לאחסן בקלות מטען נוסף של 5,000 מט' בתאו. הוא יכול גם לרכוש מקום נוסף למטען בעומס 10,000 מט' במחסנים, תמורת 1/10 ממחיר מסעו.

מחלקה שנייה: אלה הם מגורים סבירים. הדמות מתגוררת בתאון קטן עם עד שלושה אנשים נוספים; אחדים מהם עשויים להיות זרים, אם הדמות נוסעת בגפה או אם לא דאגה למגורים משותפים. השירות מזערי, אך הארוחות נאותות. לכל דמות יש מקום למטען בן 5,000 מט' במחסני הספינה, והיא יכולה להכניס בנוחות עוד 1,000 מט' לתאה. ביכולתה לרכוש מקום ל־5,000 מט' נוספים ב־1/10 ממחיר מסעה.

מחלקה שלישית: אלה הם סידורי מגורים מינימליים. הדמות מקבלת דרגש עץ באולם נוסעים גדול משותף, או, במקרה של סירה קטנה יותר או מעבורת, כסא תחת כיפת השמים. אם המסע נערך בסירה, המסוגלת לשאת 20 אנשים או יותר, מחיר המסע כולל אחזקת מטען בן 1,000 מט' באזור המטען. הדמות יכולה לשאת עוד 500 מט' מטען ליד הדרגש או מתחתיו, ולרכוש מקום ל־1,000 מט' נוספים באזור המטען, ב־1/5 ממחיר המסע. אם הנסיעה נערכת ברפסודה, מעבורת נהר, קנו או כלי שייט קטן אחר, לדמות אין זכות לאחסנת מטען, בשל מגבלות מקום. היא יכולה להביא עימה רק מטען שהיא יכולה לשאת בנוחות על גופה, או לקנות מושב נוסף בתעריף זהה, דבר שיאפשר לה אחסון של 2,000 מט' ציוד. המזון, אם ניתן, הוא דל וגס.

ציוד מצור

למקרה שהדמויות מחליטות לערוך מצור כנגד ביצורים או לצייד כלי שייט בכלי נשק כבדים, להלן רשימת כלי מצור ומידע כללי על מצור. רבים מכלי המצור המתוארים כאן דורשים צוות מיומן להפעלתם. למען הפשטות, שה"מ יכול להניח שעבודה במשך 1ק6 ימים בבליסטרה, מספיקה להכשיר צוות. אם נעשה שימוש בכללי המיומנויות הכלליות מפרק 5, מיומנות הארטילריה נחשבת למיומנות בכל סוג קיים של כלי מצור.

המידע המתואר בטבלת כלי־הנשק למצור הוא:

מחיר (פ"ז) מורה רק על מחירו של כלי־הנשק עצמו; מחיר התחמושת מצויין בטור נפרד.

עומס (מט') הוא משקלו של כל כלי־נשק.

דרג"ש מציין את דירוג השריון של הכלי, כאשר יורים ממרחק; בקרב פנים אל פנים התייחס לכלי מצור כבעלי דרג"ש 6.

נק"פ מציין את מספר נקודות הפגיעה של כלי־הנשק. לאחר שספג הכלי את מספר הנקודות הנתון, הוא נשבר ואינו יכול לתפקד עוד.

צוות מלא מציין את הגודל האופטימלי של צוות הדרוש להפעלת פריט ציוד זה. צוות גדול יותר לא ישפר את תפקודו. אם הצוות אינו מלא, אך מונה לפחות מחצית מן המספר המצויין, הוא יירה במחצית מן הקצב הרגיל. אם הצוות קטן מכך, קצב האש יחולק בארבע. שברים מעוגלים כלפי מטה.

נזק מתאר את כמות הנזק שכל כלי־נשק יכול לגרום.

טווח יש לקרוא כפי שעושים עבור כלי־נשק יורה קליעים, אולם המספר המצויין לאחר "לפחות" הוא המרחק הקטן ביותר בו יכול הכלי להימצא מן המטרה כדי לפגוע. למשל, קטפולטה קלה אינה יכולה לפגוע במטרה הנמצאת במרחק קטן מ־120 מ'. כרגיל, כלי נשק מקבל +1 לפגיעה מטווח קצר, ו־1– מטווח רחוק.

קצב האש מתאר את הקצב המקסימלי בו יכול כלי־הנשק לירות; למשל, בליסטרה מאויישת ברציפות יכולה לירות קליע אחד כל 2 סיבובים (20 שניות).

מחיר תחמושת/שבוע משקף את כמות התחמושת שמשמשת במהלך מצור רגיל בן שבוע. עבור מצור ארוך יותר עליך להשתמש בכללים המופיעים תחת "קרב מצור" בפרק 8. סעיף זה מכיל כללים מפורטים יותר באשר לשימוש בכלי מצור.

הטורים "מחיר", "גודל רגיל", ו"עומס (מט')" נמצאים בטבלת כלי המצור הכלליים בעמוד 74 ואין צורך להסבירים; שאר הטורים הם:

דרג"ש מציג את דירוג השריון של הציוד עצמו. כאשר תוקפים את הכלי, יש לפגוע בדרג"ש זה.

דרג"ש + מציין את דירוג השריון הנוסף עבור אנשים השוהים בתוך הכלי. אם דמות בעלת דרג"ש 6 נמצאת בתוך מגדל, הדרג"ש שלה כנגד תוקפים מבחוץ הוא 2–. משנהרס המגדל, הדרג"ש שלה חוזר להיות 6.

נק"פ מציין את מספר נקודות הפגיעה של הציוד; משספג הציוד מספר זה של נקודות פגיעה, הוא מתמוטט, הופך חסר תועלת וחדל להגן על הנמצאים בו.

טבלת כלי מצור

כלי נשק	מחיר (פ"ז)	עומס (מט')	דרג"ש	נק"פ	צוות מלא	טווחים	נזק	קצב אש	מחיר תחמושת/שבוע
איל ניגוח	100	3,000	–4	50	10	–	ק6+8	1 ל־2	–
בליסטרה	75	*6,000	4	9	4	30/60/90	ק10+6	1 ל־2	2,000
מרגמה	400	*24,000	0	36	12	75/120/150 (מינ: 30)	ק12+13	1 ל־6	8,000
קדח	150	3,000	–4	50	10	–	ק6+14	1 ל־2	–
מעוט כבד	250	*18,000	0	27	8	75/105/120 (מינ: 55)	ק10+10	1 ל־6	6,000
מעוט קל	150	*12,000	4	18	6	60/75/90 (מינ:45)	ק8+8	1 ל־5	4,000

* לכלי נשק אלה ניתן לחבר גלגלים ולגרור אותם. עומס הנגרר = 1/12 מן העומס המצוין; כך, סוס המושך קטפולטה כבדה על גלגלים מושך 1,500 מט'.

תיאור כלי־מצור

כלי הנשק הרשומים בטבלת כלי המצור מתוארים כאן בסדר אלפביתי לנוחותך:

איל ניגוח: איל ניגוח הוא גזע גדול וכבד, או מתקן דומה אחר, המותקן על גבי גלגלים. לרוב, הגזע מכוסה מתכת בקצהו. קצה זה נדחף בחוזקה כנגד מטרה (כמו דלת או שער), תוך שימוש בכוח פיזי לגרימת נזק.

אורכו של איל הניגוח הרגיל הוא כ־3 מ', והוא דורש צוות בן 10 אנשים לתפעולו. עבור איל ארוך יותר, הוסף איש צוות אחד לכל 30 ס"מ נוספים. להובלת האיל דרושים פחות אנשים מאשר לתפעולו.

מקובל להשתמש באיל על ידי חיזוקו בשלשלאות כבדות אל תקרת מחסה מקורה או מגדל (ראה "ציוד מצור כללי", בהמשך). אז ניתן להניף את האיל בקלות כלפי מעלה ולהטילו לעבר המטרה. כאשר נעשה שימוש מסוג זה באיל, דרוש רק אדם אחד לכל 60 ס"מ מאורכו של האיל; צוות בן חמישה אנשים מספיק עבור איל ניגוח באורך שלושה מ'. אין צורך לאמן את צוות איל הניגוח בתפעולו.

בליסטרה: בליסטרה דומה מאוד לרובה קשת רגיל, ולמעשה קדמה לו. היא הרבה יותר גדולה ממנו (תכופות 1.5 עד 3 מ' אורך) ומוצבת על לוח או מירכב בעל גלגלים. הבליסטרה המתוארת בטבלת כלי המצור היא הגדולה ביותר שניתן להשיג. היא נישאת על גלגלים (או עגלה) או על ציר. גם כאשר היא מותקנת בספינה או בביצור הגנתי היא מורכבת על ציר.

תחמושת הבליסטרה דומה לחנית, אך ראשה גדול יותר. התחמושת כמעט חסרת ערך כנגד מבנים, אך יכולה לגרום נזק מסויים לציוד. הבליסטרות מתוכננות לשימוש כנגד אנשים, חיות ומפלצות.

צוות הבליסטרה חייב להיות מיומן בתפעולה, אך כלי־הנשק אינו דורש נוכחות של מומחה ארטילריה (ראה "מיומנויות כלליות" בפרק 5, עבור מיומנות ארטילריה).

אם הבליסטרה מופעלת על־ידי צוות מיומן, אשר אחד מחבריו הוא מומחה ארטילריה, היא תירה על־פי דרגת הניסיון שיש למומחה כלוחם (אם מומחה הארטילריה אינו לוחם, השתמש ביכולת הלחימה המקבילה של סוגו; לדוגמה, לקוסם מדרגה 1 עד 5 יש גלגול התקפה כשל לוחם מדרגה 1 עד 3). אם היא מופעלת על־ידי צוות מיומן ללא מומחה ארטילריה, קח את גודלו של הצוות המפעיל (לכל היותר 4), והשתמש בו, כאילו היה דרגת הניסיון של לוחם; במלים אחרות, ככל שהצוות קטן יותר, כך גלגול הפגיעה גרוע יותר. אם הבליסטרה מופעלת על־ידי צוות בלתי מיומן, היא תירה כאילו היתה אדם רגיל עם עונשין 8– לגלגול הפגיעה.

מרגמה: המרגמה, הדומה במידת מה לקטפולטה, היא קורת עץ ענקית בעלת קלע בקצה אחד, המותקנת על גבי מסגרת עץ דוגמת נדנדה. במקום להשתמש בחבלים ובמתיחות כדי להניע אותה, הקורה מורכבת על ציר, כך שחלק ממנה מזדקר כלפי המטרה. מקצה זה קושרים רשת או שק גדול ממולאים משקולות. בעזרת חבלים נמשכת זרוע הקלע הארוכה כלפי מטה ומוחזקת לצורך הטעינה.

כאשר משחררים את החבלים, המשקולות מושכות את הזרוע הקצרה כלפי מטה, והזרוע הארוכה מסתובבת על צירה במהירות כלפי מעלה. כשמגיעות המשקולות לתחתית הקשת, הקלע מואט באופן טבעי, נפתח, וגורם לקליעים לעוף במסלול גבוה ומקושת. טווח האש נקבע על־פי כמות המשקולות בסל או ברשת ועל־פי מיקומו המדויק של הסל על הזרוע הקצרה של הקורה.

אם מרגמה מופעלת על־ידי צוות מיומן, הכולל מומחה ארטילריה, היא יורה בדרגת הניסיון של מומחה הארטילריה כלוחם (אם מומחה הארטילריה אינו לוחם, השתמש ביכולת הלחימה השקולה עבור סוג הדמות שלו; לדוגמה, לקוסם מדרגה 1 עד 5, גלגול התקפה כלוחם מדרגה 1 עד 3). אם היא מופעלת על־ידי צוות בלתי מיומן, או על־ידי צוות מיומן ללא מומחה ארטילריה, היא יורה כאדם רגיל עם עונשין 8– לגלגול ההתקפה.

קדח: הקדח הוא מתקן ארוך וכבד דמוי גזע; קצה המתכת שלו דומה לחולץ פקקים. הוא אינו נישא על־ידי אדם, אלא תלוי בשרשראות, כך שניתן לסובבו בקלות. חבלים המלופפים בצורה הדוקה מסביבו נמשכים לסירוגין מכל צד, על ידי צוותים בני ארבעה אנשים כל אחד.

בכדי להשתמש בו, הקדח מונע אל מטרתו (בדרך כלל זהו שער של ביצור). שני אנשים מייצבים את הקדח כנגד המטרה, בעוד שאר האנשים, בשתי קבוצות בנות ארבעה חברים, מושכים את החבלים בזה אחר זה, במטרה לסובבו, ראשית לכיוון אחד ואחר כך לכיוון הנגדי. הקדח קודח, למעשה, חור אל תוך המטרה. הוא אינו דורש מומחה מצור לשם תפעולו, אך על הצוות להיות מיומן. הוא איטי מכדי לתקוף מטרה ניידת מכל סוג שהוא.

מעוט (קטפולטה): מעוט הוא "כף" עץ ענקית, המוצבת על גבי מסגרת עץ. הקצה התחתון שלו מקובע על־ידי חבלים מסובבים, כך שהמתח בחבלים מושך את החלק דמוי הכף לעמדה כמעט זקופה. כאשר הכף נמשכת כלפי מטה, החבלים נמתחים. במצב זה, הכף "ננעלת", מוטענת בקליע ומשוחררת. היא קופצת במהירות כלפי מעלה, עד שהיא פוגעת במוט מאונך ונעצרת; הקליע ממשיך בדרכו, במסלול קשתי. הטווח משתנה בהתאם למתח בחבלים.

מומחה ארטילריה מיומן מכיר את שיעורי המתח הדרושים לטווחי ירי שונים. השימוש במעוט מחייב נוכחות של מומחה ארטילריה. אם אתה משתמש בכללי המיומנויות הכלליות מפרק 5, כל אדם בעל מיומנות בארטילריה יכול לפקד על מעוט. אחרת, מומחה הארטילריה חייב להיות דב"ש שכיר.

ישנם שני סוגים מעוט נפוצים – קל וכבד. כל אחד מהם ניתן לטעון על מרכב בעל גלגלים לצורך גרירה, אולם בעת השימוש יש לחזקם למקומם בצורה יציבה. ניתן להציב מעוט קל גם על אוניות.

אם מעוט מופעל על־ידי צוות מיומן, שאחד מחבריו הוא מומחה ארטילריה, הוא יירה בהתאם לדרגת הניסיון של הדמות כלוחם (אם מומחה הארטילריה אינו לוחם, השתמש ביכולת לחימה שקולה לסוג הדמות שלו; למשל, לקוסם מדרגה 1 עד 5 גלגול התקפה כלוחם מדרגה 1 עד 3). אם הוא מופעל על־ידי צוות בלתי מיומן, או על־ידי צוות מיומן שלא בנוכחות מומחה ארטילריה, הוא יירה כאילו היה אדם רגיל עם עונשין 8– לגלגול הפגיעה.

תחמושת חלופית

עד כה, טבלאות כלי־הנשק הציגו את הנזק והמחיר עבור תחמושת רגילה. תחמושת רגילה היא תחמושת בעלת איכות, גודל ומשקל עקביים.

בשדה נאלצות הדמויות לעיתים להשתמש באבנים ובקליעים הנמצאים בשטח לירייה. הדבר מפחית באופן משמעותי את העלות להפעלה ממושכת של כלי־הנשק, אך גורם למחסור בכוח־אדם, עקב הצורך למצוא תחמושת זו. במקרה כזה, שה"מ יחליט האם ליקוט התחמושת מאט את קצב האש, או מוריד מיעילות כלי הנשק. ייתכן שסלעים שנאספו לא יהיו מדוייקים כתחמושת רגילה, ושה"מ יכול להטיל עונשים על גלגולי ההתקפה של המשתמשים בהם. רק מעוט ומרגמות יכולות לעשות שימוש באבנים שנאספו.

סוג אחר של תחמושת הוא כדורי זפת. כדורי זפת הם כדורים גדולים מזפת (לעיתים בתוספת חצץ), המוטענים אל כלי הנשק, ומובערים ממש לפני הירי. כדורי זפת אינם גורמים נזק רגיל. במקום הפגיעה מתקבל נזק של 1ק6 נקודות באזור של 3X3 מ'; הוא מצית כל מטרה דליקה (דוגמת שמן) בה הוא פוגע.

מבני עץ יכולים להינזק מהתקפות זפת. הנזק מתגלה לאט – במקום 1ק6 נקודות נזק המבנה סופג רק נקודה אחת. אולם, מבני עץ המותקפים על־ידי אש יכולים להתלקח ולספוג נזק נוסף. סיכויי מבנה לעלות באש הם 5% על כל נקודת נזק שנגרמה מהתקפת האש. נתון זה מצטבר לאורך יום אחד; במלים אחרות, לבניין שנפגע בהתקפת אש אחת, סיכוי של 5% לעלות בלהבות, סיכוי של 10% בפגיעה הבאה וכך הלאה. כל דבר העולה באש יספוג נקודה אחת של נזק בסיבוב הראשון, 3 נקודות נוספות בסופו של התור הראשון, 6 נקודות בתור השני ו־12 נקודות בכל תור נוסף, עד הריסתו.

עבור מעוט ומרגמות, ניתן להשתמש בכדורי זפת; אולם, לשם כך יש לחזק את כלי הירי שלהם באופן מיוחד (תוספת של 50 פ"ז). כדורי זפת עולים פי חמישה מקליעים רגילים.

תיאור כלי מצור כללים

הציוד הרשום בטבלת כלי המצור הכלליים מתואר כאן בסדר אלפביתי לנוחותך:

מחסה מקורה: מתקן הגנתי זה הוא בנין עץ בעל מסגרת מבנה קלה. יש לו קירות צדדיים, אך הוא חסר קירות קדמיים ואחוריים. הגג מכוסה, בדרך כלל, בעורות בעלי חיים או בשמיכות רטובות, כדי למזער נזקי אש. אורכו של מחסה מקורה רגיל הוא 7 מ', רוחבו וגובהו 3 מ'. 20 אנשים יכולים לשאתו, והוא מספק בונוס 12– לדרג"ש של הנמצאים בתוכו. לעיתים קרובות מאוד המחסה המקורה משמש יחד עם איל ניגוח או עם קדח, הנתלה בשרשראות מתקרת המחסה לפני ההתקדמות כלפי האויב.

מנוף: מנוף הוא מכונה המיועדת להרמת כמות קטנה של כוחות אל מעבר, אל ראש חומה או מעבר למכשול אחר. המנוף מורכב ממסגרת קלה, הדומה למסגרתו של צריח, בעלת קורה ארוכה המזדקרת מקצהו העליון, ומגלגלת המותקנת על הקורה. סל גדול, היכול לשאת עד ארבעה אנשים, מורם באמצעות חבלים דרך הגלגלת ומחובר לארכובה. קצב העלייה משתנה בהתאם למספר אנשי הצוות המפעילים את המנוף וכמות הכוחות בסל. מנוף משמש לרוב להרמת כוחות מדרגה

טבלת כלי מצור כלליים						
סוג	**מחיר**	**גודל סטנדרטי**	**עומס (מט')**	**דרג"ש**	**דרג"ש +**	**נק"פ**
מחסה מקורה	15 פ"ז/ 30 ס"מ	6 X 3 X 3 מ'	* 8,000	4	−12	40
מנוף	5 פ"ז/30 ס"מ	10 מ' גובה	* 12,000	4	0	15
מצודת עץ	4 פ"ז/30 ס"מ	3 מ' אורך	* 7,200	0	−8	32
סולם	1 פ"ז/3 מ' גובה	10 מ' גובה	900	4	0	3
צריח	25 פ"ז/30 ס"מ	10 מ' גובה	* 250,000	0	− 8	75
קיר מגן	2 פ"ז/30 ס"מ	3 מ' אורך	* 4,800	0	−4	16

* לכלי נשק אלה ניתן לחבר גלגלים ולגרור אותם. עומס הנגרר = 1/12 מן העומס המצויין; כך, סוס המושך קיר מגן על גלגלים, מושך רק 400 מט'.

גבוהה, החמושים כהלכה (כוחות היכולים לעמוד במנת אש חיצים מסויימת לפני הכניסה לקפא"פ), אל ראש החומה.

מצודת עץ: מצודת עץ היא חומת עץ כבדה הבנויה מחלקים. ניתן להזיזה רק בקושי. כל אחד מחלקי החומה אורכו 2.5 מ' וגובהו 1 עד 1.5 מ'. מי שמוגן על־ידי מצודת עץ מקבל בונוס 8− לדרג"ש.

סולם: סולם המצור הוא גירסה גדולה ויציבה של סולם רגיל. הוא יעיל במיוחד כאשר משתמשים בו בהפתעה או כנגד מגינים, המועסקים על־ידי תוקפים מצריח או ממנוף. אם משתמשים בו ללא גיבוי, המגינים יכולים להפילו או לשבור אותו בקלות.

כדי להפיל סולם, הכפל את מספר המגינים המנסים להפיל את הסולם (מספרים מעל ארבע נחשבים לארבע) בארבע. על התוקף (על הסולם) לגלגל הצלה למעלה ממספר זה ב־1ק20 בכל סיבוב, אחרת הסולם מופל. התוקף יכול לנסות לגלגל שוב מדי סיבוב.

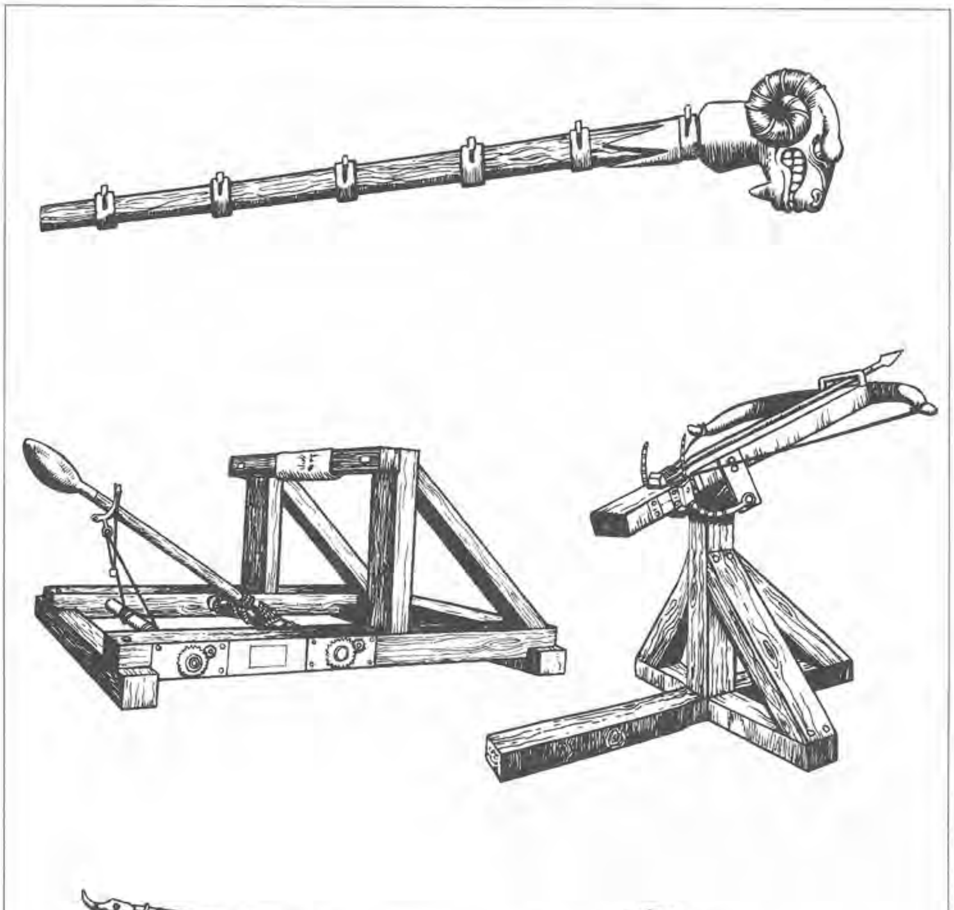
צריח: צריח (או מגדל מצור) הוא גרם מדרגות מוגן. הצריח הרגיל הוא מבנה בגובה 10 מ', הניצב על גלגלים ועשוי מסגרת עץ עבה עם קירות דקים. הקירות מצופים בעורות בלתי מעובדים או רטובים של בעלי חיים ובשמיכות, כדי לצמצם נזקי אש. פנים המבנה מכיל גרם מדרגות בנוי היטב. דלת אחת או שתיים מובילות אל תוך המבנה מבסיסו. גשר תלוי, המותקן בקרבת קצה הצריח, נשלט מבפנים. מערכת מדרגות אחרונה מובילה אל גג המגדל; הגישה מוגנת על ידי דלת בתקרה, הנעולה מבפנים באמצעות קורה.

כדי להשתמש בצריח, הוא נגרר או נדחף אל חומה; כוחות נכנסים בדלת ומטפסים במדרגות. כשהם מוכנים, הגשר התלוי מונמך ומאפשר גישה אל החומה הצמודה והכוחות מסתערים. חלק מהכוחות יכולים לתפוס עמדה בגג הצריח, ולהוסיף לקרב אש חיצים מראש החומה. אם הצריח מותקף על־ידי אש, הוא סופג נזק אש התחלתי מלא, אולם סיכויו להישרף ותו לא הם 5% לכל שתי נקודות נזק שספג מאש (ראה תיאור עבור כדורי זפת, וראה פרק 8 עבור פרטים נוספים על שריפות ולוחמה באמצעות אש).

קיר מגן: קיר מגן הוא קיר עץ, בעל גלגלים המאפשרים תנועה קלה. אורכו של קיר מגן רגיל הוא 2.5 מ', גובהו 1.2 מ', והוא יכול לסוכך על חמישה אנשים. מי שמוגן על־ידו מקבל בונוס 4− לדרג"ש. קירות מגן משמשים לעיתים קרובות כוחות הדוחפים צריח אל חומה, מפעילים מנוף או ממתינים לעלות בו.

הערות אחרונות לגבי כלי מצור

כללים נוספים, מיוחדים עבור כלי נשק אלה, מופיעים בפרק 8, תחת "מכונת המצור".



במשחקי המערכה יכולים הד"שים להשתמש בשני סוגים של תכונות מיוחדות (מומחיות בנשק וכישורים כלליים). שתי מערכות תכונות אלה הן אופציונליות; שליט המבוך יחליט אם ישמשו בעולמו או לא.

המומחיות בנשק היא יכולתה של דמות להשתמש בכלי־נשק במיומנות רבה יותר מכפי שמתיר המשחק בדרך כלל. כל הדמויות, לא רק לוחמים, יכולות להתמחות בנשק.

הכישורים הכלליים הם יכולות שהדמויות יכולות לרכוש ולהשתמש בהן במערכה. רק מעט מן הכישורים הכלליים הם שימושיים בקרב, אך רבים מהם מסייעים במהלך המערכה; הם גם עוזרים להגדיר את הדמות ולהפוך אותה לממשית יותר.

מומחיות בנשק

במערכת הקרב של המו"ד, כל דמות יודעת באופן אוטומטי כיצד להשתמש בכל כלי נשק שהינו זמין לשימוש סוג הדמות שלה. השיטה הבאה מאפשרת לד"ש ללמוד להשתמש בכלי נשק אחד לעומק או ללמוד להשתמש במספר כלי נשק, אך באופן שטחי יותר. כאשר דמות משתמשת בכלי אחד או במספר כלי נשק בהם התמחתה, יש לה יתרון על־פני כל מי שלא התמחה בכלי נשק אלה.

אפשרויות כלי הנשק

על פי חוקי המומחיות בנשק, כאשר דמות אדם מתחילה במשחק אין היא יודעת להשתמש בשום כלי נשק. אפשרויות כלי הנשק ניתנות לו כדי שיוכל לבחור כלי נשק מסוימים לשם לימוד. דמויי־אדם אינם מקבלים או משתמשים באפשרויות הנשק; בשל תוחלת החיים הארוכה יותר שלהם ואורח חייהם הפראי, דמויי האדם מתחילים את המשחק עם מיומנות בסיסית בכל כלי הנשק שמותרים לסוג הדמות. עם זאת, דמויי האדם יכולים לשפר את מומחיותם בכלי נשק, כמפורט בהמשך.

מספר אפשרויות הנשק

לוחמים מתחילים בדרגה ראשונה עם ארבע אפשרויות נשק; כל שאר סוגי דמויות מתחילים עם שתיים.

דמויות אדם מקבלות אפשרות נשק אחת חדשה בכל אחת מדרגות הניסיון הבאות: 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, ו־36. לוחמים מקבלים גם אפשרויות נשק בדרגות 19, 27 ו־33. כל הדמויות מקבלות אפשרות נשק אחת חדשה עבור כל 200,000 נקודות ניסיון שהן צוברות מעל דרגת הניסיון המרבית שלהן.

טבלת אפשרויות הנשק על פי דרגת הניסיון מראה את מספר אפשרויות הנשק של הדמות.

מה לעשות עם אפשרויות הנשק

עבור כל אפשרות נשק שברשותה, הדמות יכולה לבחור ללמוד כלי נשק אחד ברמת היכולת הבסיסית. בניסוח "כלי נשק אחד" הכוונה בדיוק לכך – כלי נשק אחד מטבלת המומחיות בנשק, המשמש באופן אחד בלבד. כלי נשק אחד יכול להיות, למשל, "חרב רגילה"; אין הכוונה לכל סוגי החרבות.

כאשר ניתן להשתמש בכלי נשק בשני אופנים שונים (כלומר, ביד אחת ובשתי ידיים, כמו במקרה של חרב ממזרית), האפשרות בנשק מקנה רק אחד מהם. לדמות יכולות להיות דרגות מומחיות שונות, בחרבות ממזריות חד־ידניות ובחרבות ממזריות דו־ידניות, למשל, תלוי כיצד הקצתה הדמות את אפשרויות הנשק שלה. יוצאת דופן היא הרשת; אימון ברשת מאפשר לדמות שימוש חד־ידני ברשת קטנה ושימוש דו־ידני ברשת גדולה יותר; לכן, לרשת יש רק ערך אחד בטבלת המומחיות בנשק.

רמת יכולת בסיסית היא אותה רמת יכולת המוכרת לכם כבר; הרמה הבסיסית מאפשרת לדמות להשתמש בנשק ביעילות על־ידי גרימת נזק וביצוע תיפקודים מיוחדים כמצוין בטבלת כלי הנשק בפרק 4. אולם, הדמות אינה חייבת להשתמש בכל אפשרות נשק שבידה כדי לרכוש רמת יכולת בסיסית בכלי־נשק חדש. במקום זאת, ביכולתה לבחור להתמחות, על־ידי החלת אפשרויות הנשק שלה על כלי־נשק אותו היא מכירה כבר, ובכך לשפר את יכולתה בכלי זה. רמות יכולת אלה נקראות רמות מומחיות והן מצוינות בטבלת רמות המומחיות בנשק.

טבלת אפשרויות הנשק על־פי דרגת הניסיון

	אפשרויות נשק על־פי סוג הדמות:	
דרגת ניסיון	לוחמים	כל שאר הסוגים
1	4	2
3	5	3
6	6	4
9	7	5
11	8	6
15	9	7
19	10	7
23	11	8
27	12	8
30	13	9
33	14	9
*36	15	10

* על כל 200,000 נק"נ מעל דרגת הניסיון המרבית שלה, הדמות מקבלת עוד כלי נשק נוסף.

טבלת רמות המומחיות בנשק

מספר אפשרויות הנשק שהושקעו	רמת המומחיות
0	לא מיומן
1	מיומנות בסיסית
2	מיומן
3	מומחה
4	אשף
5	רב אשף

בדרגת הניסיון הראשונה, הדמות חייבת להוציא את כל אפשרויות הנשק שלה על כלי־נשק שונים; אין היא יכולה להתקדם מעבר ליכולת הבסיסית בשום כלי נשק. את אפשרויות הנשק הבאות ביכולתה להשקיע ברכישת יכולת בסיסית בכלי־נשק חדשים או לנצל את ההזדמנות ולשפר את דרגת המומחיות שלה בכלי נשק מוכרים.

באופן כללי, ככל שרמת המומחיות של הדמות בנשק גבוהה יותר, כך גדל הנזק שהיא יכולה לגרום באמצעות כלי הנשק וגדל גם מספר התוצאות המיוחדות אליהן היא יכולה להגיע באמצעות כלי זה. רמות המומחיות השונות מפורטות להלן, תחת "אימון".

אימון

אף כי דמויות יכולות להשיג דרגות מומחיות בסיסיות פשוט על־ידי השקעת אפשרויות בחירת הנשק שלהן, אין הן יכולות להשיג דרגות גבוהות יותר בדרך זו. לאחר שדמות בזבזה את אפשרויות הדרגה הראשונה שלה, לשם השגת ידע נוסף בשימוש בנשק, היא זקוקה למאמן בעל ידע רב יותר, או לפחות שווה, בכלי המסוים. המאמן יכול להיות ד"ש אחר, אך זהו בדרך כלל מורה דב"ש, שנקרה במהלך ההפתקות או שהשמועה עליו עברה מפה לאוזן. במערכות מסוימות, מומחי נשק מנהלים אקדמיות, בהן הם מלמדים את השימוש הנכון בכלי־נשק מסוימים; אקדמיות חרב הן נפוצות. במערכות אחרות, מיסטיקנים עשויים לאפשר למי שאינם מיסטיקנים ללמוד במנזריהם; מיסטיקנים רבים הם אשפי נשק.

דמויי־אדם יכולים להתאמן כדי להגיע לדרגות גבוהות יותר של מומחיות בנשק בדיוק כמו הדמויות האנושיות. עם זאת, דמויי אדם כשירים להתאמן רק בדרגות 4 ו־8 (ודרגה 12 לגמדים) ובכל 200,000 נקודות ניסיון לאחר שהגיעו לדרגתם המרבית.

לאחר מציאת מאמן שיספק את ההוראות הדרושות, על התלמיד לשלם את כל ההוצאות הנדרשות לפני תחילת האימונים. העלות ומשך הזמן הנדרשים עבור אימוני נשק משתנים על פי דרגת המומחיות המבוקשת, והם מצוינים בטבלת משך זמן ועלות האימונים.

סטודנט יכול להתאמן רק עד לדרגת המומחיות הבאה מעבר ליכולתו הנוכחית. הוא יכול לעבור מן הרמה הבסיסית לרמת מיומן, למשל, ובפעם הבאה לעבור מרמת מיומן לרמת מומחה, אך לעולם לא יוכל לקפוץ ישר מן הרמה הבסיסיה לרמת מומחה.

תלמיד יכול להתאמן בתקווה להשיג את רמת המומחיות הבאה – אך להיכשל בכך. סיכוי לכשלון חל על כל תקופת האימונים של התלמיד. סיכוי ההצלחה והכישלון משתנים על פי רמות המומחיות שלו ושל מאמנו, כנתון בטבלת הסיכויים להצלחת האימונים. מנקודת מבטה של הדמות, כישלון יכול לקרות משום שלמאמן אין ידע מספיק או משום שאינו מסוגל לאמן אחרים או מפני שלתלמיד קשה לעכל בשלמות את כל הידע החדש.

כישלון אינו אומר שהדמות הפסידה את אפשרות הנשק שלה עבור אותה דרגת ניסיון. אפשרות הנשק עדיין קיימת ועדיין מוקדשת לכלי־הנשק ולדרגת המומחיות שבחרה הדמות. התלמיד איבד זמן וכסף, אך ביכולתו להשקיע זמן וכסף נוספים, עד שיגיע לרמת המומחיות בה השקיע את אפשרות הנשק שלו.

הסיכוי להצלחה נבדק באמצע תקופת האימונים, והתוצאות מדווחות לתלמיד מיד. (במצב של משחק התפקידים, פירושו של דבר, בדרך כלל, שהמורה לוקח את התלמיד הצידה

טבלת משך ועלות האימונים

רמת המומחיות המבוקשת	הזמן הנדרש (בשבועות)	המחיר לשבוע (פ"ז)
בסיסית (כלי־נשק חדש)	1	100
מיומן	2	250
מומחה	4	500
אשף	8	750
רב־אשף	12	1,000

טבלת הסיכויים להצלחת האימונים

ידע התלמיד	ידע המאמן: בסיסי	מיומן	מומחה	אשף	רב־אשף
אין	60%	80%	95%	99%	99%
בסיסי	1%	50%	70%	90%	95%
מיומן	–	1%	40%	60%	80%
מומחה	–	–	1%	30%	50%
אשף	–	–	–	1%	20%
רב־אשף	–	–	–	–	1%

ואומר לו כי אינו מוכן עדיין וכי אין טעם שימשיך באימוניו לעת עתה). לאחר למידת התוצאות, התלמיד יכול להמשיך באימוניו (למרות המלצת המורה) או להפסיק להתאמן.

אם גלגול ההצלחה נכשל, אך התלמיד מחליט להמשיך להתאמן לאורך כל התקופה, הוא יכול ללמוד עבור אותה רמה שוב, אך עם מאמן אחר, וסיכויי הצלחתו עולים ב־10%.

אם התלמיד בוחר להפסיק את אימוניו במחצית הדרך, הוא יכול ללמוד עבור אותה רמה עם מורה אחר, עם סיכויי הצלחה זהים. שני היתרונות באפשרות זו הם, כי הדמות לא תפסיד את שאר הזמן שהיתה מבזבזת עם המורה הראשון, ושהמורה הראשון מחזיר, בדרך כלל, מחצית מן התשלום עבור האימונים. (מורים תוהנים עלולים לא להציע החזר).

כפי שניתן לראות בטבלת הסיכוים להצלחת האימונים, דמות יכולה (סיכוי של 1%) ללמוד רמה גבוהה יותר של מומחיות בנשק אצל מורה, שרמתו זהה למעשה לרמת הדמות. (אימונים יוצאי דופן כאלה מסתיימים, בדרך כלל, בהכרתו של המורה בכך שתלמידו עלה עליו, ובהכרזתו כי: "עכשיו, אתה המורה, ואני התלמיד!"). עם זאת, קשה מאוד ללמוד ממורה שווה רמה. במידת האפשר, כדאי לתלמיד למצוא לו מורה מיומן ממנו; כאשר אין ברירה, הוא ייאלץ להתאמן עם מורה שווה רמה.

ברמות המתקדמות יותר, הדמויות עשויות להתאמן עם שווים להן, ובאותה מידה עשויות להיכשל בסיכויין להצליח בפעם הראשונה. רוב הדמויות יבחרו לסיים את האימונים עם אותו מורה, כך שיזכו לבונוס של 10% עם המורה הבא אצלו יתאמנו. השגת רמת המיומנות רב אשף אורכת, כמובן, זמן רב.

שימוש בלתי־מיומן בכלי־נשק

דמות שאינה מאומנת בשום כלי־נשק (כלומר, לא הקדישה אפילו אפשרות נשק אחת לכלי־נשק כלשהו) מסווגת כבלתי־מיומנת.

אם דמות בלתי מיומנת משתמשת בכלי־נשק, לכלי־הנשק יהיו מאפייני המומחיות הבסיסים שלו והבונוסים או העונשים שלו, אך הוא יגרום רק מחצית מהנזק. כך, אם דמות בלתי מיומנת משתמשת בכלי־נשק אשר גורם 1ק8 נקודות נזק, היא תגלגל 1ק8 ותחלק את התוצאה ב־2 (שברים מעגלים כלפי מטה), כדי לקבל את הנזק הממשי. כלי קליעים המשמשים דמויות בלתי מיומנות מקבלים גם עונשין של 1– לגלגולי ההתקפה.

שימוש מיומן בכלי־נשק

כאשר משתמשים בחוקי המומחיות בנשק, כלי־הנשק מטבלת כלי־הנשק בפרק הקודם מקבלים יכולות וטווחי נזק חדשים. כל הבונוסים, סוגי הנזק והשימושים המיוחדים החדשים הללו מצוינים בטבלת המומחיות בנשק בפרק זה. כלי נשק שהיו כמעט זהים על־פי החוקים הקודמים, הופכים מובחנים הרבה יותר על־פי חוקים אלה.

דמויות יכולות לבחור להתמחות בכלי־נשק מסוים מכיוון שהוא גורם נזק רב יותר כנגד יריבים נושאי נשק או בשל שימושיו המיוחדים (כמו הדיפת זעזועים או הכשלת יריבים).

שה"מ יכול לשנות את טבלת המומחיות בנשק אם רצונו בכך, על־ידי התאמת מאפיניהם של כלי נשק נתונים או על־ידי הוספת כלי־נשק חדשים. אך, על שה"מ להקפיד לא להוסיף שום כלי נשק חדש, שהינו חזק באופן בולט יותר מכלי־הנשק הנתונים בטבלה; לכלי נשק חדשים צריכים להינתן יתרונות וחולשות באופן מאוזן.

סוגי יתרונות

דמויות משיגות מספר יתרונות מן המומחיות בנשק. יתרונות אלה כוללים גרימת נזק רב יותר, בונוסים לגלגולי ההתקפה, טווח משופר לקליעים ולכלי הטלה, יכולת להטיל כלי קפא"פ אחדים, בונוסים לדרג"ש ותוצאות מיוחדות אחרות (הלם, שיתוק, הסתבכות וכדומה).

יישום יתרונות

חלק מן התמרונים וההשפעות המיוחדות של כלי הנשק על־פי חוקים אלה מקנים בונוסים לגלגולי ההתקפה בקרב. יתרונות אלה חלים לפני התאמות אחרות. בשימוש בשיטה זו, לוחמים ודמויי־אדם בדרגות ניסיון גבוהות עשויים לצבור מספיק בונוסים כדי שגלגול ההתקפה הנדרש יהיה 2 או פחות, בהפעילם את אפשרות ההתקפה הכפולה שלהם. (התקפות כפולות מתוארות תחת "תמרוני קרב" בפרק 8.)

יתרונות אחרים של המומחיות בנשק יכולים לחול במהלך המסלול הרגיל של סדר הקרב. יתרונות, כמו הנזק הרב ביותר האפשרי, עשויים להוות גורמים מכריעים, כאשר הם מוכפלים על־ידי יכולת הדקירה בגב של הגנב.

יתרונות אחדים עשויים לצוץ רק אם השחקן מכריז כי דמותו משתמשת בהם בכוונה (למשל הטייה, פירוק מנשק וכדומה). השחקן חייב תמיד להודיע לשה"מ אם הוא משתמש באחת מן האפשרויות הללו. עליו לומר זאת לפני שהוא מגלגל לפגיעה. מאוחר מדי להזכיר זאת לאחר זריקת הקוביה.

בונוסים לדרג"ש, אשר נצברו מן המומחיות בנשק, יחולו באופן אוטומטי על כל המצבים המתאימים. עם זאת, ייתכן שהשחקנים יצטרכו להזכיר זאת לשה"מ מדי פעם.

יתרונות התקפה והגנה

כאשר נעשה שימוש בחוקי המומחיות בנשק, בפני הדמויות עומדים מספר יתרונות התקפה והגנה, שיתוארו להלן.

סוג היריב ובונוסים לנזק

רבות מן העליות בנזקים ורבים מן הבונוסים לגלגולי ההתקפה משתנים על פי סוג היריב. ליריבים התוקפים באמצעות מתקנים דו־ידניים לאש קליעים יש הגנות דומות להגנותיהם של יריבים התוקפים באמצעות כלי־גוף טבעיים. סוג יריב זה מצויין בטבלת המומחיות בנשק על־ידי הצירוף ק/מ (לקליעים או מפלצות).

ההגנה שונה מאוד עבור יריבים המשתמשים בכלי־נשק ידנים שניתן לטלטל (כמו חרבות וגרזנים) או להשליך (כמו פגיונות ובולות) ועבור יריבים המשתמשים במתקני אש קליעים (קלע, קנה נשיפה קצר, רובה קשת טעון מראש). בטבלת המומחיות בנשק, יריבים אלה מסומנים באות "י" (עבור ידניים).

אם יריב מסוים יכול להתאים לשתי הקטגוריות (כמו אדם־עכברוש נושא חרב, אשר ניחן גם בכלי גוף טבעיים וגם בכלי־נשק ידני), הדמות שתוקפת אותה מכילה את תוצאות הנזק הטובות ביותר ליריב (ולא לתוקף!). למרות זאת, אם יריב זה מפיל את כלי־הנשק בו הוא אוחז, הקטיגוריה לצרכי חישוב הופכת ק/מ.

מרבית כלי הנשק טובים יותר כאשר הם תוקפים רק אחת מקטיגוריות ההגנה הללו. בטבלת המומחיות בנשק, כל רישום נשק מציין יריב ראשוני (קטיגורית ההגנה כנגדה כלי־הנשק הכי יעיל) ויריב משני (הקטיגוריה כנגדה הוא יעיל פחות). כלי נשק אחדים טובים באופן שווה כנגד שני סוגי המטרה; אלה מצוינים בטבלה על־ידי הסימון [ר = כ], כ' מציין כל.

בונוסים לגלגולי התקפה

דמויות בעלות רמת מיומן ומעלה בנשק מקבלות בונוסים לגלגול ההתקפה עם כלי הנשק בו התמחו, כמצוין בטבלת הבונוסים לגלגולי ההתקפה. כאשר דמות מסיימת את אימוניה בהצלחה ומשיגה רמת מומחיות חדשה בנשק, היא מקבלת את הבונוסים לגלגולי ההתקפה ואת כל היתרונות המיוחדים האחרים של רמת המומחיות החדשה (המצוינים בטבלת המומחיות בנשק ומתוארים במסגרת תיאורי כלי נשק בהמשך).

טבלת הבונוסים לגלגולי ההתקפה

רמת המומחיות	בונוס כנגד ראשי	בונוס כנגד משני
בלתי מיומן	אין	אין
בסיסי	אין	אין
מיומן	+2	+1
מומחה	+4	+2
אשף	+6	+4
רב אשף	+8	+6

גם עם הבונוסים הנוספים שהושגו על־ידי המומחיות בנשק, אל תשכח להחיל את התאמת הכוח של הדמות לכל גלגולי התקפות המגע ולגלגולי הנזק מקרב מגע ומכלי נשק מוטלים. כמו כן, החל את התאמת הזריזות על כל גלגולי התקפות ההטלה והקליעים.

טווח משופר

דמות ברמת מיומן ומעלה עם כלי־נשק מטווח יכולה לעיתים קרובות לירות או להטיל את הכלי למרחק רב יותר מאשר דמות מיומנת פחות. כל ההערות ביחס לטווחים משופרים לכלי־נשק נמצאות בטבלת המומחיות בנשק.

יכולת ההטלה עם כלי קפא"פ

אשפי נשק יכולים להטיל כלי נשק מסוימים, אשר דמויות אחרות אינן יכולות להטיל ביעילות. אשפים בגרזני מלחמה, אלות ולפידים, פטישי קרב, חרבות ממזריות, חרבות רגילות וחרבות קצרות יכולים להטיל כלים אלה בקרב, כבר מרמת מומחה. הטווחים עבור כלי נשק אלה נתונים בטבלת המומחיות בנשק; אחרי הטבלה מופיעים חוקים עבור כלי נשק אשר מוטלים רק לעיתים נדירות.

בונוסים לדרג"ש של המשתמש

כאשר דמות משתמשת בכלי־נשק בו התמחתה, היא מקבלת בונוס לדירוג השריון שלה (הגבוה מכל בונוס שיכולה היתה לקבל מתמרוני הגנה או מן השריון שלה). הבונוס לדרג"ש חל רק על מספר נתון של התקפות לסיבוב. מספר זה נתון בטבלת המומחיות בנשק, והוא יכול לחול להתקפות מסוגים ק/מ (קליעים/מפלצות), י' (ידניים) או כ' (כל), כמצוין בטבלה. לדוגמה, אם הטבלה מציינת כי לדמות יש ק/מ:2/דרג"ש 2־, פירושו של דבר שהיא מקבלת בונוס 2– לדרג"ש כנגד שתי ההתקפות הראשונות שיערכו נגדה באותו סיבוב על־ידי קליעים או מפלצות. בדומה, כ: 3/דרג"ש 6־, פירושו כי הדמות מקבלת בונוס 6– לדרג"ש כנגד שלוש ההתקפות הראשונות שיערכו נגדה באותו סיבוב על־ידי כל קליע או מפלצת.

עבור מגינים אחדים לא מופיע מספר לאחר הקו הנטוי; פירושו של דבר כי המגן מספק לדמות יתרון נוסף לדרג"ש כל זמן שהוא מורם, ולא רק למספר נתון של התקפות לסיבוב.

בונוס לדרג"ש אינו נחשב לתמרון; הדמות יכולה עדיין לנוע ולתקוף בקצב הרגיל.

תמרוני הגנה

בנוסף לבונוסים לדרג"ש, לדמות יכולה להיות גם התאמה לדרג"ש עקב לוחמה נסוגה ותמרוני הגנה והדיפה, כמתואר בפרק 8.

תוצאות מיוחדות

אשפי נשק יכולים לעשות דברים מדהימים עם כלי הנשק שלהם; הם יודעים לנצל את הכלי בו התמחו בצורה טובה יותר. מרבית התוצאות המיוחדות מצוינות בטור "ההשפעות המיוחדות" בטבלת המומחיות בנשק, והן מתוארות במסגרת תיאורי ההשפעות המיוחדות, מיד לאחר הטבלה.

עם זאת, השפעה אחת שכיחה בכל כלי הנשק: השפעת היאוש.

השפעת היאוש

יכולתו המדהימה של אשף נשק יכולה לגרום ליאוש ולפחד אצל יריבים מסוימים. תופעה זו מכונה השפעת היאוש. במקרה של השפעת יאוש, המטרות המושפעות חייבות לבצע בדיקת מוראל רגילה (כמתואר בפרק 8). על היריבים להיות מעל לדרגת התבונה של חיות כדי להיות מושפעות.

מטרות שנכשלות בגלגולי המוראל שלהן ינסו להימלט או להיכנע בהזדמנות הראשונה. על שה"מ לתאר את הבעות המפלצות, שנאלצו לבצע בדיקות מוראל מיוחדות ליאוש, אך אין הוא צריך לומר אם המפלצות הצליחו בגלגוליהן, אלא כשיגיע תורן לשחק.

מתי לגלגל ליאוש; שה"מ צריך להורות למפלצות ולדב"שים מושפעים לבצע את גלגולי המוראל שלהם בכל אחד מן המקרים הבאים:

* המשתמש בנשק גורם את הנזק המרבי האפשרי באמצעות כלי הנשק שלו.
* המשתמש בנשק נמנע מכל נזק בסיבוב על־ידי הדיפת מכות היריב. (הדיפה מתוארת במסגרת תיאורי ההשפעות המיוחדות, המופיעים לאחר טבלת המומחיות בנשק.)
* המשתמש בנשק מפרק מנשקם שני יריבים או יותר באותו סיבוב.

שה"מ יכול לבדוק יאוש גם במצבים מיוחדים אחרים, על־פי החלטתו.

ד"שים קורבנות יאוש: ד"שים הנתונים להשפעת יאוש חייבים לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות. אם הם מצליחים, הדבר מותיר בהם את חותמו, ותו לא; אם הם נכשלים, עליהם לסגת מתוך יראת כבוד למשך 1ק6 סיבובים.

מספר המושפעים: השפעת היאוש יכולה להשפיע רק על מספר מסוים של אויבים בו זמנית. מספר זה משתנה עם דרגת המומחיות של הדמות, כך:

* בסיסי – השפעת יאוש אינה אפשרית.
* מיומן – עד 4 קוביות פגיעה או דרגות.
* מומחה – עד 8 קוביות פגיעה או דרגות.
* אשף – עד 12 קוביות פגיעה או דרגות.
* רב אשף – עד 16 קוביות פגיעה או דרגות.

כאשר השפעת היאוש מכוונת כלפי קבוצה, היא תמיד משפיעה קודם כל על היריבים מן הדרגה הנמוכה ביותר (או בעלי קוביות הפגיעה הנמוכות ביותר).

תכיפות השימוש: אשף נשק יכול להשתמש בתכונת היאוש שלו רק פעם אחת בקרב (ברגע שהמצב הנוכחי עוזב את סדר הקרב, הקרב תם).

הערות נוספות

כאשר בוחרים בכלי נשק עבור דמות, יש לחשוב על הדמות; הקפד לבחור את כלי הנשק שהדמות (ולאו דווקא השחקן!) היתה בוחרת. היה מודע להגבלות הרגילות על כלי נשק. זוטונים למשל, יכולים להשתמש רק בכלי־נשק קטנים.

כלי נשק הגורמים לנזקים בטווח רחב קיימים בכל קטגוריה. נזק מועט מאוזן, בדרך כלל, על־ידי יתרונות מיוחדים. לאחר שנמצא כלי הנשק המתאים, סקור את שאר כלי הנשק באותה קטגוריה הגורמים נזק דומה או בעלי השפעות מיוחדות דומות ושקול את הפוטנציאל של הכלי (הפוטנציאל האפשרי עם אימון נוסף). לאחר שאפשרויות המומחיות בנשק הושקעו, לא ניתן לשנותן.

זכור, כי הבונוסים למומחיות בנשק חלים רק כאשר הדמות משתמשת בכלי־נשק בו התמחתה ולא כאשר היא משתמשת בכלי־נשק אחרים, אפילו אם הם דומים.



טבלת המומחיות בנשק

כלי נשק לאחיזה ביד בלבד

כלי נשק	רמה	נזק	הגנה	השפעות מיוחדות
אגרופן*	בס	1ק3	–	אין עונש ליד החלשה
(ר = י) ●	ממנ	1ק4 + 1	–	אין עונש ליד החלשה
⊗ †	ממח	2ק4	–	אין עונש ליד החלשה
עלות: 5 פ"ז	אש	ר = 2ק4; מ = 1ק4 + 3	–	אין עונש ליד החלשה
עומס: 10 מט'	רא	ר = 3ק4; מ = 2ק4 + 3		אין עונש ליד החלשה
בלקג'ק*	בס	1ק2	–	§ נוק־אאוט
(ר = י)	ממנ	2ק2	–	§ נוק־אאוט (הצלה 1–)
⊗ † ●	ממח	1ק4 + 1	–	§ נוק־אאוט (הצלה 2–)
עלות: 5 פ"ז	אש	ר = 1ק4 + 3; מ = 1ק6 + 1	–	§ נוק־אאוט (הצלה 3–)
עומס: 5 מט'	רא	ר = 1ק4 + 5; מ = 1ק6 + 2	–	§ נוק־אאוט (הצלה 4–)
גרזן מוט*	בס	1ק10	–	—
(ר = י)	ממנ	1ק10 + 3	י: 1- דרג"ש/1	הטייה (1)
† ●	ממח	1ק10 + 6	י: 2- דרג"ש/1	הטייה (1)
עלות: 5 פ"ז	אש	ר = 1ק10 + 10; מ = 1ק10 + 8	י: 2- דרג"ש/2	הטייה (2)
עומס: 120 מט'	רא	ר = 1ק8 + 16; מ = 1ק8 + 12	י: 3- דרג"ש/2	הטייה (2)
דקר*	בס	1ק10	–	—
(ר = י) √	ממנ	1ק12 + 2	י: 2- דרג"ש/1	הנטייה (1)
† ●	ממח	1ק12 + 5	י: 2- דרג"ש/2	הטייה (1)
עלות: 3 פ"ז	אש	ר = 1ק12 + 9; מ = 1ק10 + 8	י: 3- דרג"ש/2	הטייה (2)
עומס: 80 מט'	רא	ר = 1ק10 + 14; מ = 1ק8 + 10	י: 3- דרג"ש/3	הטייה (2)
חרב דו־ידנית*	בס	1ק10	–	—
(ר = ק)	ממנ	2ק6 + 1	–	הימום + הטייה (1)
† ●	ממח	2ק8 + 2	–	הימום + הטייה (2)
עלות: 15 פ"ז	אש	ר = 3ק6 + 3; מ = 2ק8 + 3	–	הימום + הטייה (2)
עומס: 100 מט'	רא	ר = 3ק6 + 6; מ = 3ק6 + 2	–	הימום + הטייה (3)
כלי־מוט, אחר*	**	**	**	**
מגן חרבות*	בס	1ק4 + 2	כ: 1- דרג"ש/2	התקפה שנייה + שבירה
(ר = כ) √	ממנ	1ק6 + 3	כ: 1- דרג"ש/2	התקפה שנייה + שבירה
† ○	ממח	1ק6 + 4	כ: 1- דרג"ש/3	התקפה שנייה + שבירה
עלות: 200 פ"ז	אש	ר = 1ק6 + 7; מ = 1ק4 + 7	כ: 2- דרג"ש/3	התקפה שנייה + שבירה
עומס: 185 מט'	רא	ר = 1ק6 + 9; מ = 1ק4 + 9	כ: 3- דרג"ש/4	התקפה שנייה + שבירה
מגן מקורנן*	בס	1ק2	כ: 1- דרג"ש/1	התקפה שנייה
(ר = כ)	ממנ	2ק2	כ: 1- דרג"ש/1	התקפה שנייה
† ●	ממח	1ק4 + 1	כ: 1- דרג"ש/2	התקפה שנייה
עלות: 15 פ"ז	אש	ר = 1ק4 + 3; מ = 1ק6 + 1	כ: 1- דרג"ש/4	התקפה שנייה
עומס: 20 מט'	רא	ר = 1ק4 + 5; מ = 1ק6 + 2	כ: 1- דרג"ש/6	התקפה שנייה

כלי נשק לאחיזה ביד בלבד

כלי נשק	רמה	נזק	הגנה	השפעות מיוחדות
מגן סכינים*	בס	1ק4 + 1	כ: 1- דרג"ש	התקפה שנייה + שבירה
(ר = כ)	ממנ	1ק6 + 1	כ: 1- דרג"ש	התקפה שנייה + שבירה
† ●	ממח	2ק4 + 1	כ: 2- דרג"ש	התקפה שנייה + שבירה
עלות: 65 פ"ז	אש	ר = 3ק4; מ = 2ק4 + 2	כ: 2- דרג"ש	התקפה שנייה + שבירה
עומס: 70 מט'	רא	ר = 4ק4; מ = 3ק4 + 1	כ: 2- דרג"ש	התקפה שנייה + שבירה
מגן קרני שנהב*	בס	1ק4 + 1	כ: 1- דררג"ש	שתי התקפות + שבירה
(ר = כ)	ממנ	1ק6 + 2	כ: 2- דרג"ש	שתי התקפות + שבירה
† ●	ממח	2ק4 + 2	כ: 2- דרג"ש	שתי התקפות + שבירה
עלות: 200 פ"ז	אש	ר = 2ק4 + 4; מ = 1ק6 + 5	כ: 3- דרג"ש	שתי התקפות + שבירה
עומס: 275 מט'	רא	ר = 2ק4 + 6; מ = 1ק8 + 5	כ: 3- דרג"ש	שתי התקפות + שבירה
מטה*	בס	1ק6	–	—
(ר = כ)	ממנ	1ק6 + 2	כ: 1- דרג"ש/2	הטייה (1)
† ○	ממח	1ק8 + 2	כ: 2- דרג"ש/2	הטייה (2)
עלות: 5 פ"ז	אש	ר = 1ק8 + 5; מ = 1ק6 + 4	כ: 3- דרג"ש/3	הטייה (3)
עומס: 40 מט'	רא	ר = 1ק8 + 7; מ = 1ק6 + 7	כ: 4- דרג"ש/4	הטייה (4)
הלמן*	בס	1ק10	–	לכידה + פירוק מנשק
(ר = י)	ממנ	1ק10 + 2	י: 1- דרג"ש/1	לכידה (הצלה 1–) + פירוק מנשק
† ●	ממח	1ק10 + 5	י: 1- דרג"ש/2	לכידה (הצלה 2–) + הטייה (1) + פירוק מנשק
עלות: 7 פ"ז	אש	ר = 1ק8 + 10; מ = 1ק8 + 8	י: 2- דרג"ש/2	לכידה (הצלה 3–) + הטייה (1) + פירוק מנשק
עומס: 150 מט'	רא	ר = 1ק6 + 15; מ = 1ק6 + 12	י: 2- דרג"ש/3	לכידה (הצלה 4–) + הטייה (2) + פירוק מנשק
רומח*	בס	1ק10	–	הסתערות
(ר = ק) §	ממנ	1ק10 + 3	ק: 2- דרג"ש/1	הסתערות
⊗ ☆ † ●	ממח	1ק10 + 7	ק: 3- דרג"ש/1	הסתערות
עלות: 10 פ"ז	אש	ר = 1ק8 + 12; מ = 1ק8 + 10	ק: 3- דרג"ש/2	הסתערות
עומס: 180 מט'	רא	ר־1ק16 + 8; מ = 1ק6 + 12	ק: 4- דרג"ש/24	הסתערות
שוט*	בס	1ק2	–	§ הסתבכות
(ר = ק)	ממנ	1ק4	ק: 2- דרג"ש/2	§ הסתבכות (הצלה 1–)
⊗ † ○	ממח	1ק4 + 1	ק: 3- דרג"ש/3	§ הסתבכות (הצלה 2–)
עלות: 1 פ"ז/30 ס"מ	אש	ר = 1ק4 + 1; מ = 1ק3 + 2	ק: 4- דרג"ש/3	§ הסתבכות (הצלה 3–)
עומס: 10 מט'/30 ס"מ	רא	ר = 1ק4 + 5; מ = 1ק3 + 3	ק: 4- דרג"ש/4	§ הסתבכות (הצלה 4–)

כלי נשק אשר מוטלים רק לעיתים רחוקות

כלי־הנשק	רמה	טווחים	נזק	הגנה	השפעות מיוחדות
אלה או לפיד*	בס	–	1ק4	–	—
(ר = ק/מ)	ממנ	–	1ק6 + 1	כ: 1- דרג"ש/2	הטייה (1)
⊗ † ○	ממח	-/8/5	1ק3 + 6 ★	כ: 2- דרג"ש/2	הטייה (1)
עלות: 3 פ"ז	אש	-/8/5	ר = 1ק6 + 5; מ = 1ק6 + 6 ★	כ: 3- דרג"ש/3	הטייה (2)
עומס: 50 מט'	רא	3/8/13	ר = 1ק6 + 6; מ = 1ק4 + 6 ★	כ: 4- דרג"ש/4	הטייה (2)
אלת ברזל	בס	–	1ק6	–	—
(ר = כ)	ממנ	–	2ק4	י: 1- דרג"ש/1	—
⊗ † ○	ממח	—/7/3	2ק4 + 2 ★	י: 2- דרג"ש/2	—
עלות: 5 פ"ז	אש	—/7/3	2ק4 + 4 ★	י: 3- דרג"ש/3	—
עומס: 30 מט'	רא	3/7/10	2ק4 + 6 ★	י: 4- דרג"ש/3	—
גרזן קרב	בס	–	1ק8	–	—
(ר = ק/מ)	ממנ	–	1ק8 + 2	ק/מ: 2- דרג"ש/2	עיכוב
† ○	ממח	—/3/1.5	1ק8 + 4	ק/מ: 2- דרג"ש/3	עיכוב
עלות: 7 פ"ז	אש	—/3/1.5	ר = 1ק8 + 8; מ = 1ק8 + 6 ★	ק/מ: 3- דרג"ש/3	עיכוב + הימום
עומס: 60 מט'	רא	1.5/3/5	ר = 1ק10 + 10; מ = 1ק8 + 8 ★	ק/מ: 4- דרג"ש/4	עיכוב + הימום
חרב ממזרית* שימוש ביד אחת	בס	—	1ק6 + 1	—	—
(ר = י)	ממנ	–	1ק6 + 3	י: 1- דרג"ש/1	—
⊗ † ●	ממח	–	1ק6 + 5	י: 2- דרג"ש/2	הטייה (1)
עלות: 15 פ"ז	אש	–	ר־1ק8 + 8; מ = 1ק6 + 7	י: 3- דרג"ש/2	הטייה (1)
עומס: 80 מט'	רא	–	ר = 1ק8 + 10; מ = 1ק6 + 8	י: 3- דרג"ש/4	הטייה (2)
חרב ממזרית* שימוש ב־2 ידיים	בס	–	1ק8 + 1	–	—
(ר = י)	ממנ	–	1ק8 + 3	–	הטייה (1)
† ●	ממח	—/—/1.5	1ק8 + 5 ★	י: 1- דרג"ש/1	הטייה (1)
עלות: 15 פ"ז	אש	—/—/1.5	ר = 1ק8 + 10; מ = 1ק8 + 7 ★	י: 2- דרג"ש/2	הטייה (2)
עומס: 80 מט'	רא	—/3/1.5	ר = 1ק12 + 10; מ = 1ק10 + 8 ★	י: 3- דרג"ש/2	הטייה (3)
חרב קצרה	בס	–	1ק6	–	—
(ר = י)	ממנ	–	1ק6 + 2	י: 1- דרג"ש/1	הטייה (1) + פירוק מנשק (הצלה 1+)
⊗ † ●	ממח	—/7/3	1ק6 + 4 ★	י: 2- דרג"ש/2	הטייה (2) + פירוק מנשק (הצלה 2+)
עלות: 7 פ"ז	אש	—/7/3	ר = 1ק6 + 7; מ = 1ק7 + 4 ★	י: 2- דרג"ש/3	הטייה (3) + פירוק מנשק (הצלה 4+)
עומס: 30 מט'	רא	3/7/10	ר = 1ק6 + 9; מ = 1ק9 + 4 ★	י: 3- דרג"ש/4	הטייה (3) + פירוק מנשק (הצלה 6+)
חרב רגילה	בס	–	1ק8	–	—
(ר = י)	ממנ	–	1ק12	י: 2- דרג"ש/1	הטייה (1) + פירוק מנשק
⊗ † ○	ממח	—/3/1.5	2ק8 ★	י: 2- דרג"ש/2	הטייה (2) + פירוק מנשק (הצלה 1+)
עלות: 10 פ"ז	אש	—/3/1.5	ר = 2ק8 + 4; מ = 2ק4 + 6 ★	י: 3- דרג"ש/3	הטייה (2) + פירוק מנשק (הצלה 2+)
עומס: 60 מט'	רא	1.5/3/5	ר = 2ק8 + 6; מ = 2ק8 + 4 ★	י: 4- דרג"ש/3	הטייה (3) + פירוק מנשק (הצלה 4+)
פטיש מלחמה	בס	–	1ק6	–	—
(ר = י)	ממנ	–	1ק6 + 2	ק: 2- דרג"ש/2	—
⊗ † ○	ממח	—/7/3	1ק2 + 8 ★	ק: 3- דרג"ש/3	—
עלות: 5 פ"ז	אש	—/7/3	ר = 1ק8 + 5; מ = 1ק4 + 6 ★	ק: 4- דרג"ש/3	—
עומס: 50 מט'	רא	3/7/10	ר = 1ק8 + 7; מ = 1ק6 + 7 ★	ק: 5- דרג"ש/4	—

טבלת המומחיות בנשק

כלי נשק קליעים

כלי הנשק	רמה	טווחים	נזק	הגנה	השפעות מיוחדות
בולה*	בס	7/13/20	1ק2	–	§ חניקה (20)
(ר = י)	ממנ	8/13/20	1ק3	י: –1 דרג"ש/1	§ חניקה (20) (הצלה –1)
▬ ⊗ ★ ○	ממח	10/16/23	1ק3 + 1	י: –2 דרג"ש/2	§ חניקה (20–19) (הצלה –2)
עלות: 5 פ"ז	אש	13/16/23	1ק3 + 2	י: –3 דרג"ש/3	§ חניקה (20–18) (ר־הצלה –3) (מ־הצלה –2)
עומס: 5 מט'	רא	13/20/26	1ק3 + 3	י: –4 דרג"ש/3	§ חניקה (20–17) (ר־הצלה –4) (מ־הצלה –2)
קלע	בס	13/26/53	1ק4	–	—
(ר = י)	ממנ	13/26/53	1ק6	י: –1 דרג"ש/2	הימום (קצ/ב)
▬ ⊗ ▼ •	ממח	20/36/56	2ק4	י: –2 דרג"ש/3	הימום (קצ/ב)
עלות: 2 פ"ז	אש	20/36/56	ר = 3ק4 מ = 1ק8 + 2	י: –3 דרג"ש/3	הימום (קצ/ב)
עומס: 20 מט'	רא	26/43/60	ר = 4ק4 מ = 1ק10 + 2	י: –4 דרג"ש/4	הימום (קצ/ב)
קנה נשיפה עד 60 ס"מ*,**	בס	3/7/10	אפס	–	§ ע"י רעל
(ר = כ)	ממנ	5/7/10	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –1)
▬ ⊗ ▼ •	ממח	5/8/11	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –2)
עלות: 3 פ"ז	אש	7/8/11	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –3)
עומס: 6 מט'	רא	8/10/13	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –4)
קנה נשיפה מעל 60 ס"מ*,**	בס	7/8/10	אפס	–	§ ע"י רעל
(ר = כ)	ממנ	7/8/10	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –1)
▬▬ ▼ ○	ממח	8/10/13	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –2)
עלות: 6 פ"ז	אש	10/11/13	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –3)
עומס: 15 מט'	רא	10/13/16	אפס	–	§ ע"י רעל (הצלה –4)
קשת ארוכה	בס	23/46/70	1ק6	–	—
(ר = ק)	ממנ	30/50/73	1ק8 + 1	י: –1 דרג"ש/1	עיכוב (קצ/ב)
▬▬ ▼ ●	ממח	36/56/76	1ק10 + 2	י: –2 דרג"ש/1	עיכוב (קצ/ב)
עלות: 40 פ"ז	אש	43/60/80	ר = 3ק6 מ = 1ק10 + 4	י: –2 דרג"ש/2	עיכוב (קצ/ב)
עומס: 30 מט'	רא	50/66/83	ר = 4ק4 + 2 מ = 1ק10 + 6	י: –2 דרג"ש/2	עיכוב (קצ/ב)
קשת קצרה	בס	16/33/50	1ק6	–	—
(ר = ק)	ממנ	20/36/53	1ק6 + 2	י: –1 דרג"ש/1	עיכוב (קצ)
▬▬ ▼ ○	ממח	26/43/56	1ק6 + 4	י: –1 דרג"ש/2	עיכוב (קצ)
עלות: 25 פ"ז	אש	30/43/60	ר = 1ק8 + 6 מ = 1ק4 + 6	י: –2 דרג"ש/2	עיכוב (קצ)
עומס: 20 מט'	רא	36/46/63	ר = 1ק10 + 8 מ = 1ק7 + 6	י: –2 דרג"ש/2	עיכוב (קצ)
רובה קשת כבד*	בס	26/53/80	2ק4	–	—
(ר = י)	ממנ	30/53/80	2ק6	ק: –1 דרג"ש/1	הימום (קצ/ב)
▬▬ ▼ ●	ממח	33/56/80	2ק6 + 2	ק: –2 דרג"ש/2	הימום (קצ/ב)
עלות: 50 פ"ז	אש		ר = 3ק6 + 2 מ = 1ק12 + 4	ק: –3 דרג"ש/2	הימום (קצ/ב)
עומס: 80 מט'	רא		ר = 4ק4 + 4 מ = 1ק10 + 6	ק: –3 דרג"ש/3	הימום (קצ/ב)
רובה קשת קל*	בס	20/40/60	1ק6	–	—
(ר = י)	ממנ	20//40/60	1ק6 + 2	ק: –1 דרג"ש/1	הימום (קצ)
▬▬ ▼ ○	ממח	24/43/60	1ק6 + 4	ק: –2 דרג"ש/2	הימום (קצ)
עלות: 30 פ"ז	אש	24/43/60	ר־1ק8 + 6 מ־1ק4 + 6	ק: –2 דרג"ש/3	הימום (קצ)
עומס: 50 מט'	רא	30/46/60	ר־1ק6 + 7 מ־2ק4 + 5	ק: –3 דרג"ש/3	הימום (קצ)

כלי־נשק מוחזקים ביד וקלים להטלה

כלי־הנשק	רמה	טווחים	נזק	הגנה	השפעות מיוחדות
גרזן יד	בס	3/7/10	1ק6	–	—
(ר = ק)	ממנ	5/8/11	1ק6 + 2	ק: –1 דרג"ש/1	—
▬ ⊗ ★ •	ממח	8/11/14	1ק6 + 3	ק: –2 דרג"ש/2	—
עלות: 4 פ"ז	אש	10/13/16	ר = 2ק4 + 4 מ = 1ק6 + 4 ★	ק: –3 דרג"ש/3	—
עומס: 30 מט'	רא	13/16/20	ר = 2ק4 + 7 מ = 1ק6 + 6 ★	ק: –3 דרג"ש/3	—
חנית*	בס	7/13/20	1ק6	–	כיוון
(ר = כ) √	ממנ	7/13/20	1ק6 + 2	–	כיוון
▬ ⊗ ★ ●	ממח	13/20/25	2ק4 + 2	–	כיוון + הימום
עלות: 3 פ"ז	אש	13/20/25	2ק4 + 4	–	כיוון + הימום
עומס: 30 מט'	רא	20/25/30	2ק4 + 6	–	כיוון + הימום
חפץ מושלך	בס	3/10/16	אבן 1ק3 ★	–	הימום (קצ)
(ר = כ)	בס	3/10/16	שמן 1ק8 ★	–	התלקחות
▬ ⊗ ★ •	בס	3/10/16	מים קדושים 1ק8★	–	—
בידון	בס	10/20/30	1ק6	–	—
(ר = י)	ממנ	10/20/30	1ק6 + 2	–	—
▬ ⊗ ★ ○	ממח	13/26/40	1ק6 + 4	–	—
עלות: 1 פ"ז	אש	13/26/40	ר = 1ק6 + 6 מ = 1ק6 + 4 ★	–	—
עומס: 20 מט'	רא	16/33/50	ר = 1ק6 + 9 מ = 1ק4 + 8 ★	–	—
פגיון	בס	3/7/10	1ק4	–	—
(ר = י)	ממנ	5/8/11	1ק6	י: –1 דרג"ש/1	נזק כפול (20)
▬ ⊗ ★ •	ממח	7/10/14	2ק4	י: –2 דרג"ש/2	נזק כפול (20–19)
עלות: 3 פ"ז	אש	8/11/16	ר = 3ק4 מ = 2ק4 + 2★	י: –2 דרג"ש/2	נזק כפול (20–18)
עומס: 10 מט'	רא	10/16/20	ר = 4ק4 מ = 3ק4 + 1 ★	י: –3 דרג"ש/3	נזק כפול (20–17)
פטיש הטלה*	בס	3/7/10	1ק4	–	—
(ר = ק)	ממנ	3/7/10	1ק4 + 2	ק: –1 דרג"ש/2	הימום (קצ/ב)
▬ ⊗ ★ ○	ממח	7/10/14	1ק6 + 2	ק: –2 דרג"ש/3	הימום (קצ/ב)
עלות: 4 פ"ז	אש	7/10/14	ר = 1ק6 + 4 מ = 1ק4 + 4 ★	ק: –3 דרג"ש/4	הימום (קצ/ב)
עומס: 25 מט'	רא	10/16/20	ר = 1ק6 + 6 מ = 1ק6 + 4 ★	ק: –4 דרג"ש/5	הימום (קצ/ב)
רשת*	בס	3/7/10	אפס	–	§ הסתבכות
(ר = ק)	ממנ	5/8/11	אפס	כ: –2 דרג"ש/1	§ הסתבכות (הצלה –1)
▬ ⊗ ★ ○ ▬▬ ★ ● עלות: 1 פ"כ/30	ממח	7/10/13	אפס	כ: –4 דרג"ש/2	§ הסתבכות (הצלה –2)
סמ"ר עומס: 1 מט'/	אש	8/11/15	אפס	כ: –6 דרג"ש/3	§ הסתבכות (ר־הצלה –4) (מ־הצלה –2)
30 סמ"ר	רא	10/13/16	אפס	כ: –8 דרג"ש/4	§ הסתבכות (ר־הצלה –6) (מ־הצלה –3)
תלת קלשון	בס	3/7/10	1ק6	–	—
(ר = ק)	ממנ	3/7/10	1ק8 + 1	–	שיפוד (עד 4 קב"פ)
▬ ⊗ ★ ○	ממח	7/10/14	1ק8 + 4	–	שיפוד (עד 7 קב"פ)
עלות: 5 פ"ז	אש	7/10/14	ר = 1ק8 + 6 מ = 1ק6 + 6 ★	–	שיפוד (עד 10 קב"פ)
עומס: 25 מט'	רא	10/14/20	ר = 1ק60 + 9 מ = 1ק4 + 8 ★	–	שיפוד (עד 15 קב"פ)

קיצורים לטבלת המומחיות בנשק

ר =	"סוג מטרה ראשוני/הנזק הוא..."
מ =	"סוג מטרה משני/נזק הוא ..."
י	יצורים התוקפים באמצעות כלי־נשק ידניים או מוטלים
ק	יצורים התוקפים באמצעות ירי קליעים או כלי־נשק טבעיים
כ	כל סוגי המטרות (גם י וגם ק)
▬	כלי חד־ידני
▬▬	כלי דו־ידני; תמיד מאבד יוזמה
⊗	ניתן להשתמש במגן יחד עם כלי־הנשק
▼	כלי נשק־קליעים
★	כלי לקרב מגע, ניתן להטלה
†	כלי לקרב מגע, מוטל רק לעיתים רחוקות, אם בכלל
☆	ניתן להשתמש בכלי זה באופן הולם רק בהסתערות רכובה
•	כלי־נשק קטן
○	כלי־נשק בינוני
●	כלי־נשק גדול
*	ראה "תיאורי כלי־הנשק" בפרק 4
**	ראה "תיאורי כלי־נשק אחדים" בפרק זה
√	ניתן לכוון כלי זה כנגד הסתערות
פ"ז	ערך בפיסות זהב
פ"כ	ערך בפיסות כסף
מט'	שווה ערך לעומס מטבע
סמ"ר	סנטימטר מרובע
רמה	רמת מומחיות
בס	רמה בסיסית
ממנ	רמת מיומן
ממח	רמת מומחה
אש	רמת אשף
רא	רמת רב־אשף
אפס	נזק חסר משמעות, התייחס כאילו אין נזק
ק	סוג הקוביה שיש לגלגל
–	לא חל
–1 דרג"ש/1	בונוס לדרג"ש של הדמות, המשמש רק כנגד מספר התקפות לסיבוב (המספר המופיע לאחר הקו הנטוי)
הצלה	התאמה לגלגול ההצלה כנגד השפעת כלי־נשק זה בלבד
קב"פ	קוביות פגיעה
קצ/ב/א	טווח קצר/בינוני/ארוך (ערך כמו "הימום (קצ/ב)" בטור ההשפעות המיוחדות פירושו כי לכלי הנשק יש השפעה מיוחדת של הימום בטווח קצר ובינוני, אך לא בטווחים ארוכים יותר)
§	לפרטים, ראה טבלת ההשפעות המיוחדות
אחרים	ראה "תיאורי ההשפעות המיוחדות"

כיצד לקרוא את טבלת המומחיות בנשק

הטורים בטבלה מספקים את המידע הבא:

כלי־נשק: טור זה מספק לא רק את שם הכלי אלא גם פרטים רבים אחרים על השימוש בו; השווה את הסימנים המופיעים מתחת לשם הכלי לרשימת הקיצורים שבתחתית הטבלה.

רמה: כותרת זו מציינת את "רמת המומחיות". עבור כל כלי־נשק מופיעים נתונים לחמש רמות שונות של מומחיות. אם הדמות שלך היא ברמת מומחה בחרב רגילה, עליה למצוא את הערך "חרבות רגילות" ולדלג למטה לשורה המסומנת בממ"ח (עבור רמת מומחה) בטור זה.

טווחים: טור זה מציין את טווחי כלי־הנשק כאשר הם מוטלים או משוגרים. לא לכל כלי־הנשק מצוינים טווחים. שים לב, כי טווח הכלי גדל עם כל רמת מומחיות חדשה.

נזק: טור זה מציין את הנזק שגורם כלי־הנשק. גם הנזק גדל עם כל רמת מומחיות חדשה. בטור זה נתונים לעיתים קרובות ערכים נפרדים עבור "ר" ו"מ" – הנשק גורם כמויות שונות של נזק למטרות מסוג ראשוני ולמטרות מסוג משני.

הגנה: טור זה מציין את ההשפעות שיש לכלי־הנשק על הדרג"ש של המשתמש.

השפעות מיוחדות: טור זה מסכם את התכונות המיוחדות של כלי הנשק; יהיה עליך לקרוא את הקטע המופיע לאחר הטבלה כדי להבין מה מציינים הסימונים הללו. עבור כלי נשק אחדים בטור זה יש סימון נוסף ("§"); סימון זה פירושו כי לכלי נשק אלה יש השפעות מיוחדות מעבר להשפעות המיוחדות של כלי־נשק אחרים. קרא את הקטע הבא למידע נוסף על כלי נשק אלה.

הסימון "§"

עבור חמישה כלי נשק – הבלק ג'ק, קנה הנשיפה, הבולה, הרשת, והשוט – מצוין הסימון "§" בטור "ההשפעות המיוחדות" שלהם בטבלה. פירוש הדבר כי עליך לפנות לטבלת ההשפעות המיוחדות שלהלן כדי לדעת מה עוד יכולים כלי נשק אלה לעולל לקורבנותיהם.

תיאורי השפעות מיוחדות

ההשפעות המיוחדות המצוינות עבור כלי נשק בטבלת המומחיות בנשק מתוארות כאן בסדר אלפביתי לנוחותך.

אין עונש ליד החלשה: אם במערכה נעשה שימוש בחוקים האפשריים לקרב עם שני כלי־נשק (ראה פרק 8 והתייעץ עם שה"מ), האגרופן אינו מקבל עונשין של 4– או את עונשי ה־1– לרמת המומחיות בנשק, כאשר משתמשים בו ביד החלשה. אם דמות משתמשת בשני אגרופנים, היא יכולה להכות בשני כלי הנשק עם אותם סיכויי הצלחה.

האטה: הקורבן מואט ויכול לנוע ולתקוף רק במחצית מקצב התנועה הרגיל שלו. הוא אינו יכול להטיל לחשים בזמן שהוא מואט.

הטייה: בנוסף לכל התקפה, המשתמש בכלי נשק זה יכול לנסות להטות את מספר התקפות המגע וכלי ההטלה המצוינות בסיבוב אחד. כדי להטות כל התקפה, על הדמות לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות.

הימום: אם הקורבן הוא בערך בגודלו של התוקף או קטן ממנו, הוא מהומם אם הוא נכשל בגלגול ההצלה כנגד קרן מוות. דמות המומה נעה ב־1/3 המהירות ואינה יכולה לתקוף או להטיל לחשים. הדמות מקבלת גם עונשין 2+ לדרג"ש שלה ועונשין 2– לגלגולי ההצלה. דמות המומה יכולה לבצע גלגולי הצלה כנגד קרן מוות מדי סיבוב כדי להתאושש מהשפעת ההימום. עבור נשק קליעים, השפעה זו מתרחשת רק בטווחים המצוינים.

הסתבכות: יריב מסובך אינו יכול לתקוף, להטיל כשפים או לנוע. הקורבן יכול לבצע מדי סיבוב גלגול הצלה כנגד קרן מוות כדי לברוח.

הסתערות: אם המשתמש מסתער מ־20 מ' או יותר והולם במטרתו, הקורבן סופג נזק כפול.

התלקחות: האש יכולה להצית כל דבר דליק בו היא פוגעת. הסיכוי הוא 5% (מגולגל ב־1ק100) לכל נקודת נזק שנגרמת בכל סיבוב. פריט שהתלקח יבער למשך 1ק6 סיבובים ויגרום 1ק4 נקודות נזק מדי סיבוב.

התקפה שנייה: המשתמש יכול לבצע התקפה שנייה באמצעות כלי המגן שלו בעודו תוקף באמצעות כלי חד־ידני אחר בידו השנייה. ההתקפה השנייה מתבצעת ללא עונשין ליד החלשה.

חניקה: אם התוקף מגלגל גלגול טבעי של המספר(ים) המצוין, על הקורבן להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות או להפוך למשותק מיד ולמות תוך 1ק6+2 (3 עד 8) סיבובים, אלא אם מצילים אותו. אם הקורבן נמלט, הוא שורד אך נותר משותק למשך 2ק6 סיבובים (2 עד 12).

כיוון כנגד הסתערות: אם המשתמש מודע ליריב מסתער, ביכולתו לכוון את נשקו כנגד ההסתערות. הסתערות מתרחשת רק כאשר היריב מסתער על המשתמש ממרחק 20 מ' (או יותר) באותו סיבוב. אם כלי־נשקו של המשתמש פוגע ביריב המסתער, הוא גורם נזק כפול מן המצוין.

לכידה: במקום לערוך התקפה רגילה, המשתמש בכלי־נשק זה יכול לנסות ללכוד את יריבו ולהפילו ארצה. התוקף חייב לגלגל כדי לפגוע, השפעה זו גורמת לנזק המינימלי האפשרי לכלי; הקורבן חייב לבצע גלגול הצלה כנגד שיתוק או ליפול ארצה. כאשר תוקפים יריב שנפל מקבלים בונוס של 4+ לגלגולי ההתקפה. יריב שנפל מקבל עונשין של 4– לכל גלגולי ההצלה שלו ועונשין של 2– לגלגולי ההתקפה שלו בעודו על הקרקע. דמות יכולה לעמוד שוב על רגליה תוך סיבוב אחד.

מוות: הקורבן יורד ל־0 נקודות פגיעה.

נוק אאוט: הקורבן מאבד את הכרתו למשך 1ק100 סיבובים.

נזק כפול: בגלגול טבעי של המספר(ים) המצוין, כלי־הנשק גורם נזק כפול.

עיכוב: קורבן שנפגע מכלי־נשק זה חייב לבצע גלגול הצלה או לאבד יוזמה בסיבוב הבא. אם סוג גלגול ההצלה אינו מצוין, יהיה זה גלגול הצלה כנגד שיתוק. עבור התקפות קליעים, ההשפעה מתרחשת רק בטווחים המצוינים.

פירוק מנשק: המשתמש בכלי־נשק זה יכול לנסות לפרק מנשק את יריבו, במקום לבצע התקפה רגילה. המתקיף חייב לגלגל כדי לפגוע במטרה. הקורבן יכול להציל את כלי־הנשק שלו, אם יגלגל ערך נמוך או שווה לזריזות שלו ב־1ק20. אם בידי התוקף אפשרות הקרב לפירוק מנשק, הקורבן חייב להוסיף עונשין של 5+ לגלגול הקוביה שלו. שה"מ יקבע ערכי זריזות עבור דב"שים ומפלצות או יניח פשוט ערך של 11. בנוסף, עבור כל רמת מומחיות שצבר התוקף מעבר לרמה הבסיסית, הקורבן סובל מעונשין של 1+ לגלגול שלו כנגד ההשפעה.

רעל: ראה טבלאות ההשפעות המיוחדות 1 עד 3 להשפעות.

טבלת ההשפעות המיוחדות : 1. קנה נשיפה ורשת

דרגת/קב"פ הקורבן	בונוס לגלגול ההצלה	תוצאות גלגולי הצלה כושלים: קנה נשיפה	רשת
עד 1	אין	מוות	הסתבכות
1+1 עד 3	1+	איבוד 75% מהנק"פ + שיתוק	הסתבכות
1+3 עד 6	2+	איבוד 50% מהנק"פ + שיתוק	האטה
1+6 עד 9	3+	איבוד 50% מהנק"פ	האטה
1+9 עד 12	4+	איבוד 25% מהנק"פ	עיכוב
1+12 עד 16	5+	איבוד 25% מהנק"פ	עיכוב
16 או יותר	5+	איבוד 10% מהנק"פ	עיכוב
גלגול הצלה כנגד		**רעל**	**קרן מוות**

טבלת ההשפעות המיוחדות : 2. בלקג'ק

דרגת/קב"פ הקורבן	בונוס לגלגול ההצלה	תוצאות גלגולי הצלה כושלים: בסיסי/מיומן	מומחה/אשף	רב־אשף
עד 1	אין	נוק־אאוט	נוק־אאוט	נוק־אאוט
1+1 עד 3	1+	נוק־אאוט	נוק־אאוט	נוק־אאוט
1+3 עד 6	2+	הימום	נוק־אאוט	נוק־אאוט
1+6 עד 9	3+	הימום	הימום	נוק־אאוט
1+9 עד 12	4+	עיכוב	הימום	הימום
1+12 עד 16	5+	עיכוב	עיכוב	הימום
16 או יותר	5+	עיכוב	עיכוב	עיכוב
גלגול הצלה כנגד:		**קרן מוות**	**קרן מוות**	**קרן מוות**

טבלת ההשפעות המיוחדות : 3. בולה ושוט

דרגת/קב"פ הקורבן	בונוס לגלגול ההצלה	תוצאות גלגולי הצלה כושלים: בסיסי/מיומן	מומחה/אשף	רב־אשף
עד 1	אין	הסתבכות	הסתבכות	הסתבכות
1+1 עד 3	1+	הסתבכות	הסתבכות	הסתבכות
1+3 עד 6	2+	האטה	הסתבכות	הסתבכות
1+6 עד 9	3+	האטה	האטה	הסתבכות
1+9 עד 12	4+	עיכוב	האטה	הסתבכות
1+12 עד 16	5+	עיכוב	עיכוב	האטה
16 או יותר	5+	עיכוב	עיכוב	עיכוב
גלגול הצלה כנגד:		**קרן מוות**	**קרן מוות**	**קרן מוות**

שבירה: בכל פעם שהמשתמש בכלי מגן או יריבו מגלגלים את המספר המדויק הנדרש לפגיעה באחר, יש סיכוי כי אחד מלהבי כלי המגן יישבר. אם הגלגול הבא הוא 5 או פחות ב־1ק10, אחד הלהבים נשבר.

שיפוד: אם למטרה אין מספר קוביות הפגיעה העולה על המספר המצוין, המשתמש בכלי־נשק זה יכול להחליט לשפדו במקום לתקוף אותו באופן רגיל. התקפה רגילה מבוססת על תקיפת המטרה ושליפת הקילשון לשם התקפה נוספת; עם השיפוד, התוקף דוחף את הקילשון שלו אל המטרה ומסובב אותו, כך שאינו נעקר בקלות. ברגע שכלי־הנשק פוגע, הוא נתקע; הוא יישאר תקוע למשך 1ק4+4 (5 עד 8) סיבובים, לאחריהם תנועות הקורבן יגרמו לו להשתחרר. עבור כל סיבוב בו נותר הקורבן משופד, הוא סופג באופן אוטומטי 1ק6 נקודות נזק.

שיתוק: שיתוק מקפיא יצור במקומו למשך 1 עד 6 סבובים. יצור משותק מודע למתרחש אך אינו יכול לנוע, לתקוף, לדבר או להטיל לחשים. כל לחש מרפא יכול לשלול את השפעות השיתוק, אך לחשים אלה אינם מרפאים נזק בנוסף להסרת השיתוק.

תיאורי כלי־נשק אחדים

חלק מכלי הנשק המופיעים בטבלת המומחיות בנשק מסומנים בכוכבית אחת או שתיים. כאשר כלי נשק מסומן בכוכבית אחת (*), פנה לתיאורי הנשק בפרק האחרון, כדי ללמוד על מאפייניו המיוחדים של הפריט. אם כלי־נשק מסומן בשתי כוכביות (**), הוא מתואר להלן. הפריטים מסודרים בסדר אלפביתי לנוחותך.

נשקי מוט, אחרים: בפרק האחרון הוזכר, כי ניתן לשלב את תכונותיהם של הלמן, הדקר וגרזן המוט כדי לתת אופי ייחודי לסוגי כלי־המוט האחרים המוזכרים. זהו חוק אפשרי לשימוש כאשר שה"מ מעוניין להעניק אופי ייחודי לכלי נשק אלה. נשקי־מוט נוספים אלה מתוארים להלן:

גלייב: כלי־נשק זה משתמש בנתונים ובערכי ההדיפה של גרזן המוט. הגלייב גורם נזק כפול כמו הפגיון. ניתן לכוון כלי זה כנגד הסתערות.

גרזן לוחאבר: כלי מוט זה פועל על־פי כל חוקי הלמן, אך הוא יכול גם להמם דמויות משתי רמות ההתמחויות הגבוהות ביותר.

כילף: כלי־נשק זה משתמש בנתונים ובערכי ההדיפה של גרזן המוט. בנוסף, הכילף ניחן ביכולת הלכידה של ההלמן.

מנקור: כלי מוט זה משתמש בנתונים ובערכי ההדיפה של הדקר. המנקור ניחן גם ביכולת הלכידה של הלמן.

ספונטון: כלי מוט זה משתמש בנתוני החנית, אך לא ניתן להטילו. הוא משתמש בערכי ההדיפה של הלמן. הספונטון גורם נזק כפול כמו הפגיון וניתן לכוונו כנגד הסתערות.

ספטום: כלי־נשק זה משתמש בנתונים ובערכי ההדיפה של הדקר. הספטום יכול גם לפרק מנשק מרמת מיומן ומעלה. ניתן לכוונו כנגד הסתערות.

פרטיזן: כלי־נשק זה פועל על־פי כל חוקי הדקר, אך הוא יכול גם לפרק מנשק. ניתן לכוון את הפרטיזן כנגד הסתערות.

קופיץ: כלי־נשק זה משתמש בנתוני גרזן המוט, אך הוא גורם 2+ נקודות נזק. הקופיץ משתמש בערכי ההדיפה של הלמן. הוא יכול לגרום נזק כפול כמו הפגיון.

קרדום: כלי מוט זה משתמש בנתוני הלמן, אך הוא ניחן גם בתכונות ההדיפה של הדקר. ניתן להשתמש בקרדום כנגד הסתערות.

רנסואר: כלי־מוט זה משתמש בנתונים ובערכי ההדיפה של הלמן. ניתן להשתמש ברנסואר כדי לפרק מנשק מרמת מיומן ומעלה. ניתן לכוון כלי זה כנגד הסתערות.

קני נשיפה: קורבן שנפגע מחץ מורעל של קנה נשיפה, אשר נורה על־ידי דמות בעלת רמת מיומן ומעלה במומחיות בנשק, מבצע את גלגולי ההצלה שלו עם עונשין. אשף נשק יודע כיצד לירות חץ באופן מדוייק הישר אל תוך ורידים, עורקים ומקומות מסוכנים אחרים וכך להחדיר את הרעל מהר יותר אל תוך מערכת הדם.

הטלת כלי נשק אשר מוטלים רק לעיתים נדירות

אחדים מכלי הנשק המצוינים בטבלת המומחיות בנשק, אשר משמשים בדרך כלל בקרב מגע, ניתנים להטלה ברמות המומחיות הגבוהות במצבים נואשים.

כדי להטיל כלי נשק אלה, על התוקף לבצע גלגול התקפה רגיל, עם התאמת כוח (אך לא התאמת זריזות).

מכיון שהתמרון הוא בלתי צפוי, התוקף בודק ראשית אם יריבו מופתע (גלגול של 1 או 2 ב־1ק6). אם הקורבן אינו מופתע, הוא (הקורבן) מבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות כדי להפחית את הנזק למחצית. אם הופתע או נכשל בגלגול ההצלה שלו, הוא סופג את מלוא הנזק מן ההתקפה.

מומחיות רטרואקטיבית בנשק

אם המערכה כבר בעיצומה, אך שה"מ מבקש להוסיף לה מומחיות בנשק, אין זה מאוחר מדי. ראשית, עליו לבדוק בקפידה כל דמות ודמות. לדמויות יש לעיתים קרובות מספר כלי נשק מועדפים. הנח כי אלו העדפותיה של הדמות; אלה יהיו כלי הנשק עבורם למדה הדמות רמת מומחיות מוגברת, בעוד הידע בדבר שימוש נכון בכלי נשק אחרים התפוגג מחוסר שימוש.

לאחר מכן, שה"מ יכול לתת לדמות את מספר אפשרויות הנשק המתאימות לסוג ולדרגת הניסיון שלה. כלי נשק, המהווים סימן ההיכר האישי של הדמות, ניתן להעלות עד כדי רמת מומחה; כלי נשק, המשמשים את הדמות לעיתים קרובות, ניתן להעלות עד כדי רמת מיומן; כלי נשק, אשר ידוע כי הדמות משתמשת בהם ביעילות, יקנו רמת מומחיות בסיסית. אם לדמות נותרו עדיין אפשרויות נשק כלשהן, השחקן יכול להשתמש בהן כרצונו, לקניית התמחויות בסיסיות בכלי נשק אחרים; אין הוא יכול לקנות רמות מומחיות גבוהות יותר עבור כלי נשק נוספים אלה.

כאשר מתאימים חוקים אלה למערכה קיימת, שה"מ יאסור על דמויות לקנות מיומנות גבוהה מרמת מומחה, אלא אם הדמות היא בדרגת ניסיון 24 ומעלה. עליו לאסור על דמויות לקנות מיומנות גבוהה מרמת אשף, אלא אם הדמות בדרגה 30 ומעלה.

ראה "מעברי מציאות" בפרק 13 להצעות נוספות להתמודדות עם שינויים רטרואקטיביים פתאומים במערכה.

מפלצות המשתמשות בנשק

מפלצות יכולות להשתמש בחוקי המומחיות בנשק אם הן משתמשות בכלי־נשק להתקפה באופן סדיר. ממש כמו במקרה של הד"שים, גם מפלצת צריכה למצוא מאמן, שיואיל להקנות לה את המיומנות המבוקשת. המיומנות המקסימלית האפשרית למפלצת נקבעת על־פי תבונתה, כמצוין בטבלת הגבלות המומחיות עבור מפלצות המשתמשות בנשק. (ראה פרק 13 לעזרה בקביעת ערכי התבונה של מפלצות.)

זכור, כי רק בני־אדם ודמויי־אדם יכולים להיות רבי־אשפים; מפלצות אינן יכולות להגיע לרמת מומחיות זו.

טבלת הגבלות המומחיות בנשק עבור מפלצות המשתמשות בנשק

תבונת המפלצת	רמת המומחיות המרבית בנשק
עד 11	בסיסי
12־15	מיומן
16־17	מומחה
18 +	אשף

מיומנויות כלליות

מיומנויות כלליות הן יכולות בהן משתמשות הדמויות במערכה. קיימות מיומנויות כלליות רבות, אך כל דמות ניחנה רק באחדות מהן, כך שבחירתה של דמות במיומנויות עוזרת להבדיל אותה מדמויות אחרות והופכת אותה מועילה יותר במצבי מערכה מסוימים. השימוש במיומנויות הכלליות הוא אפשרי. אם שה"מ אינו מעונין להשתמש בהן במערכתו, ביכולתו להתעלם מהן.

מיומנויות התחלתיות

כל הדמויות בדרגה 1 מתחילות עם ארבע מיומנויות "ריקות", המכונות לעיתים חריצים. (כאשר נבחרת מיומנות, זהו אינו חריץ עוד.)

דמויות בעלות ערכי תבונה 12 ומעלה מתחילות עם יותר מארבעה חריצי מיומנות. אם לדמות יש ערך תבונה 13 עד 15, היא מקבלת חריץ מיומנות נוסף; אם ערך תבונתה 16 עד 17, היא מקבלת 2 חריצי מיומנות נוספים; ואם ערך תבונתה 18, היא מקבלת 3 חריצי מיומנות נוספים.

גורמים שונים קובעים אילו מיומנויות יבחרו למלא את חריצי הדמות. השחקן יכול לבחור חלק מן המיומנויות שימלאו את החריצים או את כולן, אך שה"מ עשוי לעמוד על כך שהשחקן יבחר מיומנויות מסוימות, בהתאם לרקע שבחר עבור דמותו.

כיצד משתמשים במיומנויות

כל מיומנות מבוססת על אחד מערכי התכונה של הדמות (כוח, תבונה, חוכמה, זריזות, כושר, וכריזמה).

בכל פעם ששה"מ מרגיש כי המיומנות שבחרה הדמות מתאימה למשחק, הוא יבקש מן השחקן לגלגל 1ק20 כנגד ערך התכונה המתאים. גלגול זה נקרא גלגול מיומנות או בדיקת מיומנות. אם גלגול ה־1ק20 שווה לערך התכונה או נמוך ממנו, השימוש במיומנות מצליח. גלגול של 20 נכשל תמיד, לא משנה מה גובה סיכוי ההצלחה.

דוגמה: אם הדמות רוכבת על סוס והסוס נבהל לפתע ומתחיל להתרומם, שה"מ יחליט כי מיומנות הרכיבה של הדמות מתאימה לבדיקה

במצב זה, השחקן יגלגל 1ק20 כנגד ערך התכונה שלו המתאים למיומנות (זריזות). אם ערך הזריזות של הדמות הוא 15, השחקן חייב לגלגל 15 ומטה כדי להשתמש במיומנות הרכיבה שלו בהצלחה.

גלגול מוצלח של מיומנות מאפשר לדמות, בדרך כלל, למלא את משימתה בהצלחה. למשל, אם דמות מנסה לעלות על עקבותיה של חיה ביער והיא מצליחה בבדיקת מיומנות הגישוש שלה, היא יכולה לעלות על עקבות הטרף.

מיומנויות לדוגמה

טבלת המיומנויות לדוגמה מספקת רשימה של מספר מיומנויות, המתאימות לרוב מערכות משחק המו"ד. השחקנים ושה"מ יכולים להוסיף מיומנויות לרשימה, כראות עיניו של שה"מ. שה"מ יקבע איזה ערך תכונה מתאים לכל מיומנות חדשה.

תיאורי המיומנויות

המיומנויות הרשומות בטבלת המיומנויות לדוגמה מתוארות כאן בסדר אלפביתי לנוחותך. בצע גלגולי מיומנות כנגד התכונה תחתיה מצוינות אותן מיומנויות בטבלה.

אומנות (בחר סוג): הדמות יודעת סוג אומנות אחד; למשל: הכנת שריון, בניית קשתות, ציור כתובות קעקע, עבודה בעור, נפחות וכדומה. הדמות חייבת לבחור את סוג האומנות לה משתייכת המיומנות; ביכולתה להשקיע, כמובן, יותר חריצים ולרכוש סוגים נוספים של מיומנויות אומנות.

הדמות יכולה להתפרנס ממקצוע זה, ועם גלגול מוצלח, ביכולתה להעניק חוות דעת מקצועיות על נושאים הקשורים למיומנותה.

אומץ: בשימוש מוצלח במיומנות זו, הדמות יכולה להתנגד להשפעותיו של כל פחד קסום. דב"ש המשתמש בהצלחה במיומנות זו יכול להתעלם מתוצאות בדיקת המוראל או ממיומנויות כמו הפחדה.

אילוף חיות (בחר סוג): הדמות יודעת כיצד לגדל, לאלף ולטפל בסוג חיה אחד. ניתן ללמד את החיה מספר תרגילים פשוטים או פקודות פשוטות. דמות אשר רוצה לאלף שני סוגי חיות או יותר צריכה לבחור במיומנות זו יותר מפעם אחת – אילוף סוס היא מיומנות אחת ואילוף כלב היא מיומנות נוספת. עם זאת, מאלף סוסים יכול לאלף כל סוג של סוס טבעי או סוס פוני ומאלף כלבים יכול לאלף כל גזע כל כלבים. בכל תרבות המפגינה קשר עז עם סוג חיות מסוים יהיו חברים בעלי המיומנויות לאילוף החיות המתאימות.

איתות (בחר סוג): שימוש מוצלח במיומנות זו מאפשר לדמות להשאיר הודעות, אשר יובנו רק על־ידי מומחה איתות אחר מאותה תרבות, מקצוע, גילדה, צבא או אסכולה. למשל, דמות גמד בעלת מיומנות איתות יכולה להערים סלעים לערימה; הדבר לא יאמר כלום לרוב הדמויות, אך דמות גמד אחרת בעלת מיומנות איתות תזהה את המבנה כסימן, ותוכל להבין את משמעותו.

כאשר דמות בוחרת במיומנות האיתות, עליה לציין בדיוק את סוג הסימנים אותם היא מתעתדת ללמוד ובאיזו תרבות מקורם, ועליה



טבלת מיומנויות לדוגמה

מיומנויות כוח
היאבקות
הפחדה
שרירים
מיומנויות תבונה
אומנות (בחר סוג)
איתות (בחר סוג)
אלכימיה
אמנות (בחר סוג)
ארטילריה
בניית אוניות
בניית־אש
בניית מלכודות
גיאוגרפיה מישורית
גישוש
הישרדות (בחר סביבה)
הנדסה
הנדסה קסומה
התחזות
חקיינות
טקטיקה צבאית
ידיעת הטבע
ידע (בחר סוג)
מדע (בחר סוג)
מיפוי/קרטוגרפיה
מקצוע (בחר סוג)
ניווט
עבודה
צייד
קסמים חלופיים
קריאת שפתיים
ריפוי
ריפוי וטרינרי
שפה (בחר סוג)
מיומנויות חוכמה
אומץ
אילוף חיות (בחר סוג)
אמנות (בחר סוג)
גילוי הונאה
הימורים
חוק וצדק (בחר תרבות)
חוש סכנה
חקר מערות
טקס (בחר בן־אלמוות מסוים)
מיסטיקה
מיומנויות זריזות
אקרובטיקה
בריחה
התגנבות (בחר סביבה)
טיפוס הרים
יריה עיוורת
ניווט כלי תחבורה (בחר סוג)
עירנות
רכיבה (בחר סוג)
רמאות
שליפה מהירה
מיומנויות כושר
טעימת מזון
סיבולת
מיומנויות כריזמה
הונאה
מוזיקה (בחר סוג)
מנהיגות
משחק
סיפור סיפורים
עמידה על המקח
שירה
שכנוע

לזכות בהזדמנות ללמוד אותם. סוגי סימנים מתאמים כוללים: אותות חצוצרה צבאית, אותות דגלי חיל הים, אותות עשן, אותות תופים וכדומה.

אלכימיה: מיומנות זו מספקת את היכולת לזהות ולהכיר חומרים אלכימיים פשוטים, שיקויים ורעלים. הצלחה במיומנות זו מאפשרת לדמות ליצור שיקוי נגד לכל סוג אחד מסוים של רעל – אם שה"מ מאפשר זאת במערכה שלו.

אמנות: זוהי מיומנות של יצירת אמנות. קיימים מספר סוגים שונים של מיומנות זו (ציור, פיסול, גילוף בעץ, מוזאיקה וכדומה). השחקן חייב לציין סוג אמנות אחד בו פועלת דמותו; דמות יכולה לבחור במיומנות מספר פעמים ולהיות בקיאה במספר צורות אמנות שונות. ניתן להשתמש במיומנות האמנות כדי לשפר את תגובתם של דב"שים כלפי החבורה; אם האמן יכול לתת לדב"ש דיוקן או פסל של אותו אדם (ולבצע את גלגול האמנות שלו), האמן מקבל תוספת של +2 לגלגול התגובה. השחקן יכול להחליט, כי מיומנות האמנות של דמותו תתבסס על חוכמה ולא על תבונה.

אקרובטיקה: דמות בעלת מיומנות זו יכולה לבצע מבצעי אקרובטיקה מרשימים, ללכת על חבלים וחוטים מתוחים וכדומה. לשם ביצוע כל מעשה גבורה דרוש גלגול מיומנות מוצלח; כשלון עלול להסתיים בנפילתה של הדמות. גלגול מוצלח מאפשר לדמות להפחית מגובה הנפילה הממשי 3 מ'. שה"מ יכול לתת לדמות אקרובטית +2 לגלגול הצלה כנגד מלכודות מכאניות, במקרים בהם זריזות עשויה לעזור – כמו רצפות מתנודדות ומלכודות בור. בדרנים, גנבים, ולוחמים זריזים רבים ניחנים במיומנות זו. מיומנות זו אינה זהה ליכולת האקרובטיות של המיסטיקנים, אך ניתן להניח כי יכולתו המיוחדת של המיסטיקן כוללת מיומנות זו; מיסטיקן אינו צריך לקנות את המיומנות האקרובטית.

ארטילריה: דמות הרוצה לפקד על צוות של כלי ארטילריה (קטפולטה או מרגמה) זקוקה למיומנות זו. אין היא חייבת לבצע את גלגול המיומנות שלה עבור כל ירייה; מספיק להכיר את המיומנות. שה"מ יכול להורות לה לבצע את גלגול המיומנות שלה בכל פעם שהדמות או הצוות מכוונים למטרה חדשה; המיומנות מאפשרת לדמות לעשות את כל החישובים הקשורים למסלול, למרחק ולמשקל הטלה.

לחילופין, מיומנות זו מאפשרת לדמות לפקח על בנייתם ותיקונם של כל כלי המצור לסוגיהם. הדמות אינה יכולה לדעת גם כיצד לבנות וגם כיצד להפעיל ביעילות נשק ארטילרי, אלא אם היא בוחרת במיומנות פעמיים.

בניית אוניות: זוהי מיומנות המאפשרת תיכנון ובניית אוניות. היא מאפשרת לדמות לפקח על בנייתה של אוניה מאיכות מקצועית, בין אם היא נבנית באמצעות שרירים ובין אם באמצעות קסם. מיומנות בניית האוניות מאפשרת לדמויות גם להעריך את הספינות בהן הן נתקלות, לקבוע מי בנה אותן, מתי וכדומה.

בניית אש: זוהי היכולת להצית אש ללא חומרי הצתה. דמות שברשותה חומרי הצתה ומיומנות זו מסוגלת להצית אש באופן אוטומטי (אין צורך בגלגול) בתנאים רגילים. דמות המנסה להבעיר אש ללא חומרי הצתה תצליח בסופו של דבר; עליה לבצע גלגול של 1ק6 מדי סיבוב, ובתוצאות 1 או 2 האש ניצתת. אם דמות מנסה להבעיר אש בתנאים קשים (כאשר נושבות רוחות חזקות או שהעצים רטובים), עליה לבצע בדיקת מיומנות עם עונשים שיטיל שה"מ.

בניית מלכודות: זוהי המיומנות המאפשרת בנייה של מלכודות ללכידת חיות, מפלצות ומבקרים בלתי רצויים. גלגול מיומנות מוצלח פירושו כי המלכודות פועלות היטב. שה"מ יכול להחיל התאמות לגלגול המיומנות בהתאם לכמות הזמן שעמדה לרשות הדמות בהצבת המלכודת, החומרים שברשותה וכדומה.

בריחה: לעיתים קרובות, הדמות מסוגלת להשתחרר כאשר היא נקשרת או ננעלת. גלגול מיומנות מוצלח פירושו שהדמות מצליחה להתיר את קשריה. כדי לפתוח דלת נעולה יש צורך בגלגול נוסף. שה"מ יכול להחיל בונוסים ועונשים על הבדיקה, בהתאם לאיכות החבלים והקשרים, מורכבות המנעול, היעדר כלי פריצה וכדומה.

גיאוגרפיה מישורית: מיומנות זו מעניקה לדמות היכרות כללית עם המישורים: הראשי, הפנימי, החיצוני, האסטרלי והאתרלי, המתוארים בסוף הספר. מיומנות זו כוללת ידע בטכניקת המעבר בין מישורים והכרת התושבים השכיחים במישורים אלה.

גילוי הונאה: זוהי היכולת לזהות התנהגות מוליכת שולל אצל דב"ש. אין היא מגלה את אמיתותה או שקריותה של הצהרה מסוימת, את מניעי הדובר או את טבעה המדויק של ההונאה. מיומנות זו רק מזהירה את הדמות שלא לבטוח בדב"ש המטעה. שה"מ מבצע את גלגול המיומנות עבור הדמות ומודיע לה מהי התוצאה. המיומנות אינה פועלת על דמויות שחקן.

גישוש: דמות יכולה לגלות עקבות. שה"מ יכול להגדיל או להקטין את סיכויי ההצלחה בהתאם לנסיבות (גיל העקבות, סוג השטח, מספר העקבות וכך הלאה).

הונאה: זוהי היכולת לשכנע מאזין בכנות הדובר וב"אמיתות" דבריו, אף כי זהו שקר מוחלט. שימוש מוצלח במיומנות זו גורם לדב"ש להאמין בהצהרה שקרית או לקבל הצהרה מטעה ככנה וישרה. כישלון פירושו כי הדמות נשמעת בלתי משכנעת. לא ניתן להשתמש במיומנות זו על דמויות שחקן.

היאבקות: בקרב היאבקות, גלגול מוצלח מעניק לדמות תוספת +1 לדירוג ההיאבקות שלה (ראה חוקי הקרב הבלתי חמוש בפרק 8). ערכי מיומנות גבוהים יותר מעניקים בונוסים גבוהים יותר, כך שדמות בעלת מיומנות היאבקות +1 תקבל בונוס של +2 וכך הלאה.

הימורים: זוהי היכולת לזכות בכסף במשחקי מיומנות (למשל, במשחקי קלפים תחרותיים) ובהימורים. הדבר כרוך במשחק הגון (רמאות מכוסה במקום אחר); בדיקה מוצלחת מגדילה את סיכויי הדמות לזכות בכסף במשחקים.

הישרדות (בחר שטח): מיומנות זו מאפשרת לדמות למצוא בקלות אוכל (במיוחד ירקות ופירות), מחסה ומים בסוג שטח אחד, מתוך הרשימה הבאה: מדבר, יער/ג'ונגל, הר/גבעה, ים פתוח, מישורים קוטב. הישרדות במדבר אינה מעניקה לדמות את היכולת לשרוד ביער; לשם כך עליה לבחור גם בהישרדות ביער.

דמות בעלת מיומנות הישרדות תחפש באופן אוטומטי מזון באיזורים פוריים, גם כאשר היא נמצאת בתנועה. אם היא מנסה לכלכל גם אחרים, עליה לבצע בדיקת מיומנות עם עונשין של +1 לגלגול הקוביה שלה, עבור כל אדם נוסף שהיא מנסה לכלכל. עליה לגלגל מדי יום, וכישלון פירושו כי לא מצאה מספיק מזון עבור כל מי שהיא מנסה לכלכל.

הנדסה: זוהי מיומנות התכנון, העיצוב והבנייה של מבנים גדולים, כמו בתים, גשרים, סכרים וכך הלאה. מבנה גדול – בין אם נבנה על-ידי כוח אדם וחומרים ובין אם באמצעות קסם טהור – יתמוטט או יסבול מאסון אחר בסופו של דבר, אלא אם נבנה תחת השגחת מהנדס מומחה. ניתן להשתמש במיומנות ההנדסה גם להערכת מבנים שהחבורה עוברת דרכם או מעליהם: מה מצבם, מתי ועל-ידי מי נבנו וכך הלאה.

הנדסה קסומה: זוהי היכולת לזהות את עקרונותיהם הבסיסיים של מספר פריטי קסם בלתי מוכרים. אין היא כוללת אימון מעשי בתכנון או בזיוף חפצי קסם. המיומנות מאפשרת לדמות לזהות את רוב פרטי הקסם הפשוטים באמצעות גלגול מיומנות מוצלח. אין היא מאפשרת לדמות לזהות פריטי קסם מורכבים יותר או להבחין בין פריטים לכודים או מקוללים לבין פריטים בטוחים.

הפחדה: זוהי היכולת להציק לדב"שים, כדי לגרום להם לעשות כרצונו של השחקן. הצלחה פירושה כי הדב"שים הופחדו, עד כדי מילוי רצון הדמות. לא ניתן להשתמש במיומנות זו כנגד ד"שים. קשה להניח, כי דב"שים כנגדם מפעילה דמות מיומנות זו, יהיו חבריה בעתיד.

שימוש במיומנות זו פירושו כי הדמות מאיימת על המטרה, בגלוי או במרומז, באלימות או בתוצאות נוראות אחרות, אם זו לא תענה לה. מסיבה זו, הפחדה יעילה בעיקר כנגד דמויות מדרגה נמוכה. אין היא יעילה כלל כנגד ד"שים או דב"שים מדרגה 5 ומעלה. שה"מ יכול לקבוע כי מיומנות זו אינה פועלת על מי שמעמדו חזק בבירור ממעמד הדמות בעלת המיומנות. לדוגמה, קשה להניח, כי מלך המוקף בטובי השומרים יחוש מאויים, אפילו אם הוא עצמו דמות מדרגה ראשונה.

התגנבות (בחר שטח): מיומנות זו דומה לתכונת התנועה החרישית של הגנב, אך קיימים ביניהן מספר הבדלים חשובים. הדמות שבוחרת במיומנות ההתגנבות צריכה לבחור בסוג שטח אחד בו תפעל מיומנותה, מתוך הרשימה הבאה: עיר/חוץ, פנים/מערות, יער/ג'ונגל, מישורים, מדבריות, קוטב והרים/גבעות. המיומנות תפעל רק בסוג סביבה זה. (עם זאת, הדמות יכולה להשקיע גם מספר חריצים, עבור סוגי שטח שונים).

המיומנות עבור עיר/חוץ משמשת ברחובות, בסימטאות זרועות אשפה, על גגות ובסביבה עירונית דומה. המיומנות עבור מערות/פנים משמשת במבוכים ובקטקומבות, במערות ובמחילות וברוב השטחים הסגורים, סוגי שטח אחרים מסבירים את עצמם.

בני אדם, דמויי אדם, ודמויי אנוש יכולים לבחור במיומנות ההתגנבות. הדמות תנוע במהירות רבה בשטחים עבורם רכשה את המיומנות. כאשר היא תנסה להתגנב מאחורי מישהו או כאשר קיים סיכוי כי תישמע, עליה לבצע את בדיקת המיומנות. אם שה"מ אינו רוצה כי תדע זאת, ביכולתו לערוך את בדיקת המיומנות עבורה.

התחזות: זוהי היכולת לגרום לדמות להיראות כמישהו אחר. דרושה בדיקת תחפושת מוצלחת עבור כל דמות או קבוצת דמויות אותן מנסה הדמות המתחזה להטעות בתחפושתה. על המטרה שהדמות מנסה להטעות לבצע גלגול חוכמה כנגד גלגול ההתחפשות, כדי לחדור מבעד לתחפושת (ראה "שימוש במיומנויות זו כנגד זו" בהמשך הפרק).

חוק וצדק: זוהי ההיכרות עם החוק ועם מערכת המשפט של תרבות או מדינה אחת; דמויות המעוניינות להיות שופטות או עורכות דין, חייבות לבחור במיומנות זו. לכל אימפריה ואומה חוקים משלה; לכן, דמויות המבקשות להיות בקיאות בחוקיהן של מדינות שונות צריכות לבחור במיומנות זו עבור כל מערכת חוקים אותה הן רוצות ללמוד.

חוש סכנה: גלגול מיומנות מוצלח פירושו כי הדמות יכולה לגלות סכנה מתקרבת. הדמות לא תדע מה טיבה או מקורה של הסכנה. שה"מ, ולא השחקן, מבצע את גלגול המיומנות, ואין הוא צריך לומר לדמות כי נערך גלגול, אלא אם הגלגול מוצלח (וקיימת סכנה).

חקיינות: זוהי היכולת לחקות קולות של חיות ומבטאים זרים. מיומנות זו יעילה במיוחד במרחבים. כאשר הדמות משתמשת בקודים או בסימני זיהוי המחקים את צריחת הינשוף או את קולה של חיה אחרת, מיומנות זו מאפשרת לה לחקות קולות אלה באופן משכנע כל־כך, עד כי יריב המאזין להם לא יבחין בהימצאות מרגלים באזור.

חקר מערות: זוהי היכולת לדעת תמיד היכן אתה נמצא, כאשר אתה חוקר מערות תת–קרקעיות, תשלובת מערות, נהרות וכדומה. דמות בעלת מיומנות זו תדע אוטומטית את הנתיב בו הלכה כדי להגיע למיקומה הנוכחי (אם היתה בהכרה כל אותו זמן). גמדים רבים ניחנים במיומנות זו.

ניתן להשתמש במיומנות זו גם במבוך. בדיקות מיומנות הכרחיות כאשר הדמות מאבדת כיוון. אם הדמות נאלצת לברוח למרחק רב, עליה לבצע בדיקת מיומנות כדי לא לאבד את דרכה. (דמויות חסרות מיומנות זו מאבדות את דרכן באופן אוטומטי במצב כזה.)

טיפוס הרים: מיומנות זו אינה מחליפה את תכונת הטיפוס המיוחדת של הגנב; זוהי מיומנות לטיפוס הרים באמצעות חבלים, יתדות ושאר ציוד טיפוס. דמות בעלת מיומנות זו יכולה להשתמש בציוד זה כדי לטפס על הר או על צוק תלול ולמתוח קווים, כך שדמויות חסרות מיומנות זו יוכלו גם הן לטפס.

טעימת מזון: זוהי היכולת לטעום אוכל ומים, כדי לבדוק אם לא התקלקלו. באמצעות יכולת זו יכולה הדמות להימנע מהרעלת מזון, על־ידי טעימה זהירה של המזון. יכולת זו לא תגלה רעלים שהוספו למאכל, אלא אם שה"מ קובע כי לרעל יש טעם (במקרה כזה, ייתכן שכבר מאוחר מדי).

טקטיקה צבאית: מיומנות זו מאפשרת לדמות לנתח את תנועת כוחות האויב וכך להניע את כוחותיה בצורה טובה יותר. כאשר משתמשים במיומנות זו, השחקן (ולא הדמות) בוחן ראשית את המצב ומקבל החלטה כפי שהוא חושב לנכון – מה עומד היריב לעשות לדעתו או כיצד עליו לערוך את יחידותיו.

שה"מ, ולא השחקן, מגלגל עבור מיומנות הטקטיקה הצבאית של הדמות. בגלגול מוצלח, שה"מ יאמר לשחקן אם חישוביו היו נכונים; אם החישובים היו מוטעים, אך הגלגול היה מוצלח, שה"מ צריך לתת לשחקן עצה, בנוגע לפריסת כוחותיו. אם הגלגול נכשל, על שה"מ לומר לשחקן, כי דמותו אינה יכולה לפרש את תנועות צבא האויב באופן שיועיל לה. הצלחת הגלגול קובעת בונוסים או עונשים עבור הכוחות במהלך קרב המוני.

טקס (בחר בן אלמוות מסוים): דמות בעלת מיומנות זו יודעת כיצד לכבד בן אלמוות באמצעות פולחנים וטקסים; המיומנות מאפשרת לדמות הכוהן לבצע פולחנים רגילים של מסדר הכוהנים שלה ויכולה אפילו (אם שה"מ מתיר זאת) לאפשר לדמות לזכות בתשומת ליבו של בן אלמוות (באמצעות תפילות אדוקות, צום, הקרבת חפצים וכדומה). מיומנות זו כוללת גם את הכרת קוד ההתנהגות וטקסי הפולחן המרצים את בן האלמוות.

ידיעת הטבע: מיומנות זו היא ההיכרות עם צורות החיים השכיחות של החי והצומח בשטח מסוים: מדבר, יער, ג'ונגל, הרים/גבעות, ים פתוח, מישורים או אזורי קוטב. הדמות יכולה לרכוש מספר מיומנויות ידיעת הטבע, על־ידי השקעת חריץ מיומנות אחד בכל שטח שונה שהיא מבקשת ללמוד.

מיומנות זו מעניקה לדמות ידע בתחומים כגון: צמחי מאכל וצמחי רעל, עשבי מרפא וסימנים לסכנה בלתי טיבעית (כמו שקט יוצא דופן, היעדר צמחים או חיות, התנהגות אופיינית לחיות וכדומה).

כאשר הדמות משתמשת במיומנות זו בשטח הבייתי שלה, היא מקבלת בונוס של 2– לגלגול בדיקות המיומנות. כאשר היא משתמשת בה בשטח, הדומה מאוד לשטחה הבייתי, אין היא מקבלת בונוס. ככל שהסביבה שונה יותר מן הסביבה הבייתית, כך גדל העונש שמקבלת הדמות, עד 4+.

ידע (בחר בסוג): הדמות מתמחה בתחום לימוד אחד, כמו התרבות או הגיאוגרפיה של אזור מסוים, היסטוריה, אגדות, תיאולוגיה וכדומה. הדמות יכולה לרוב להתפרנס מהוראת המיומנות שלה או לפעול כמומחית בנושא; בגלגול מוצלח, ביכולתה לתת פרשנות מקצועית על מידע הקשור למיומנותה. דמות שבוחרת במיומנות זו צריכה לציין את סוג הידע המסוים שברצונה לרכוש. ביכולתה לבחור במיומנויות ידע כפולות עבור תחומי לימוד שונים.

ידייה עיוורת: מיומנות זו היא היכולת לירות במטרה, מבלי לראותה; היא משמשת לרוב כאשר הדמות נמצאת בחשיכה או כאשר המטרה נמצאת מחוץ לטווח הראייה או הזיוונות שלה. הדמות חייבת להיות מסוגלת לשמוע את המטרה, כדי שתוכל להעריך את מיקומה. אם דמות מבצעת את בדיקת המיומנות שלה, היא יכולה לירות במטרה; הדמות זקוקה לגלגול התקפה כדי לפגוע במטרה, אך אינה מקבלת את עונשי החשיכה הרגילים.

מדע (בחר סוג): הדמות מתמחה בענף אחד של מחקר מדעי, כמו אסטרונומיה, גיאולוגיה, מטאורולוגיה וכדומה. דמויות בעלות מיומנות זו יכולות להתפרנס ממנה לרוב, כמומחים בערים גדולות. שה"מ אינו צריך להתיר לדמויות השייכות לתרבויות פרימיטיביות יותר לבחור במיומנות זו, אך היא מתאימה בהחלט לדמויות מאזורים מתורבתים בעולם. השחקן חייב לציין איזה ענף מדעי למדה דמותו; דמות יכולה לקנות מיומנויות מדע מרובות לשם הכרת תחומי מדע רבים.

מוסיקה (בחר בסוג): מיומנות זו מאפשרת לדמות לנגן בקבוצת כלים קרובים אחת בצורה מיומנת. השחקן בוחר את קבוצת הכלים שדמותו מכירה, והדמות יכולה לבחור במיומנות זו מספר פעמים, כדי להכיר מספר קבוצות כלים. הקבוצות כוללות כלי מיתר, כלי מתכת, כלי הקשה וכדומה. מיומנות זו נבחרת לעיתים קרובות לצד מיומנות השירה.

מיסטיקה: מיומנות זו, אף כי היא דומה למיומנות הטקס, נבחרת על־ידי דמויות שאינן כוהנים. מיומנות זו מאפשרת לדמות לדעת באופן אינסטקטיבי מהי הדרך הטובה ביותר לרצות את בני האלמוות. גלגול מיומנות מוצלח פירושו, למשל, כי הדמות מזהה פסלון המוקדש לבן־אלמוות וכי על הדמויות לכבדו.

מיפוי (קרטוגרפיה): דמות בעלת מיומנות זו יכולה להבין ולצייר מפות, אפילו אם אינה יודעת קרוא וכתוב. המיומנות מאפשרת לדמות להבין מפות פשוטות, ללא צורך בגלגול מיומנות; על הדמות לבצע גלגול מיומנות כדי לפענח או לצייר תכניות מסובכות או למפות אזור מן הזיכרון. הדמות אינה זקוקה למיומנות זו כדי למפות מבוך בזמן שהדמויות חוקרות אותו. ברור, כי דמות היכולה למפות אך אינה יודעת קרוא וכתוב לא תוכל להבין את המילים המופיעות במפה.

מנהיגות: שימוש מוצלח במיומנות זו מוסיף 1+ למוראל של כל דב"ש, הנמצא תחת שליטת הדמות. ניתן להשתמש במיומנות זו גם לשכנוע דב"שים אחרים לבצע את פקודות הדמות. שה"מ יכול להחליט, כי כל דב"ש שיש לו סיבה טובה לא ללכת אחר המנהיג, מצליח באופן אוטומטי להתנגד למיומנות זו. שלא כמו מיומנות ההפחדה, מיומנות המנהיגות אינה מאיימת על הדב"שים כנגדם היא מופעלת, אינה מעוררת את התנגדותם ואינה הופכת אותם לאויבים.

מקצוע: הדמות מיומנת בסוג מקצוע אחד, שאינו נחשב לעבודת כפיים, כמו פוליטיקה, בישול, ניהול אחוזה, סייסות, חרטות (הדמות חייבת לדעת קרוא וכתוב) וכדומה. הדמות יכולה להתפרנס ממיומנותה, ובגלגול מוצלח, יכולה להעיר הערות מקצועיות בנושאים הקשורים למיומנותה. השחקן חייב לציין את מקצועה המדויק שמבקשת הדמות; דמות יכולה לקנות מספר מיומנויות מקצוע.

משחק: זו היכולת להתפרנס כשחקן במה, אך מיומנות זו מקנה גם את היכולת לעטות אישיות שונה או להפגין רגשות כוזבים. שימוש מוצלח במיומנות זו מאפשר לדמות לספר שקרים משכנעים במשך תקופת זמן מוגבלת.

ניווט: על־ידי שאיבת הכיוונים ממיקום השמש והכוכבים (או מכל תופעה אטמוספרית אחרת המקובלת במערכה שלך), הדמות יכולה תמיד לדעת, פחות או יותר, את מיקומה. גלגולי מיומנות מוצלחים, עם התאמות חיוביות או שליליות בשל מרחק הדמות מן השטח הבייתי שלה והיכרותה עם הסביבה, יאמרו לדמות באופן מדויק יותר היכן היא נמצאת.

ניווט כלי תחבורה (בחר סוג): זוהי המיומנות המקבילה למיומנות הרכיבה, אך היא מתאימה לכלי שייט (או לכלי טייס גדולים, כמו ספינות אוויר וטירות מעופפות, אם כלים כאלה כלולים במערכה. השימוש בפריטי קסם, כמו שטיח מעופף ומטאטאים מעופפים, אינו דורש מיומנות זו). על הדמות להשתמש בקטגוריית ניווט שונה עבור כל סוג כלי, כמצוין במיומנות הניווט: טבלת סוגי כלי השייט. כך, עליה להשקיע יותר ממיומנות אחת כדי לנווט יותר מסוג כלי אחד.

סיבולת: מיומנות זו מעניקה לדמות את היכולת לבצע משימות מעייפות למשך תקופות זמן ארוכות. בדיקה מוצלחת פירושה כי הדמות מסוגלת לרוץ (או לבצע משימה תובענית כלשהי)

מיומנות הניווט: טבלת סוגי כלי השייט

סוג הכלי	כלי־שייט בקטיגוריה זו
סירות קטנות	סירת נהר, סירת מפרש, קנו, סירת הצלה, רפסודה
חד סיפוניות	חד סיפונית קטנה, חד סיפונית גדולה, חד סיפונית מלחמתית, אוניה ארוכה
כלי שייט	ספינת מפרש גדולה, ספינת מפרש קטנה, מעבורת כוחות
כלי תעופה	ספינת אוויר, צפלין

במשך שעה מבלי להתמוטט. הדמות חייבת לבצע בדיקה נוספת בכל שעה בה היא מבצעת את המשימה, עם עונשין מצטבר של 1+ עבור כל שעה נוספת. לאחר שהדמות מילאה את משימתה או אם נכשלה בגלגול המיומנות והתמוטטה, עליה לנוח משך זמן כפול פי שלושה מכמות הזמן שנדרשה לביצוע המשימה.

סיפור סיפורים: זוהי היכולת לשבות קהל בסיפורים. הדמות יכולה להתפרנס כמספרת סיפורים; אם היא גם בעלת מיומנויות ידע בנושאים כמו היסטוריה, ביכולתה להיות מספרת סיפורי היסטוריה.

עבודה: הדמות מצליחה מאוד בסוג אחד של עבודה, כמו הנחת לבנים, מסגור, כרייה, סיתות אבנים וכדומה. הדמות יכולה להתפרנס ממיומנות זו, בגלגול מוצלח, ביכולתה לתת פרשנות מקצועית למידע הקשור למקצועה. הדמות חייבת לציין אילו סוגי עבודה היא מכירה, וביכולתה לבחור במיומנויות עבודה כפולות לשם בקיאות בסוגי עבודה רבים.

עירנות: שימושים מוצלחים במיומנות זו מאפשרים לדמות לשלוף כלי־נשק מבלי לבזבז זמן, להימנע מהשפעות של הפתעה ולהתעורר מן הרחש הקל ביותר.

עמידה על המקח: גלגול מיומנות מוצלח מאפשר לדמות לזכות בעסקה הטובה ביותר האפשרית עבור סחורות, שירותים או מידע. עם זאת, דמות לא תוכל, בדרך כלל, להתמקח עם דמות אחרת, ולהצליח לשכנעה לתת לה הרבה בעבור כלום.

צייד: זוהי היכולת לאתר, להתגנב ולצוד צייד גדול או קטן באמצעות קשת, קלע או חנית. שימוש מוצלח במיומנות זו מעניק לדמות 1+ לפגיעה באמצעות כלים אלה במטרה בלתי מודעת בסביבה חיצונית שקטה; לא ניתן להשתמש במיומנות זו ברוב מצבי הקרב.

הדמות יכולה לספק לעצמה באופן אוטומטי מזון למשך תקופת זמן ארוכה, אם היא נמצאת בסביבה פורה יחסית וברשותה כלי קליעים, חנית, או כידון. באיזורים שאינם עשירים בציד, עליה לבצע לרוב גלגול מיומנות (עם עונשים שיקבעו על־ידי שה"מ). אם היא מנסה לספק מזון גם לאחרים, עליה לבצע גלגול מיומנות אם היא מאכילה אדם אחד נוסף; עבור כל אדם נוסף (מעבר לראשון) היא מקבלת עונשין של 1–. עליה לגלגל מדי יום, וכישלון מורה, כי באותו יום לא מצאה אוכל המספיק להאכיל את כולם.

דמות בעלת מיומנות הצייד אוטומטית מחפשת מזון באיזורים פוריים (אפילו כאשר היא בתנועה) ומשתמשת בגלגול מיומנות הצייד שלה כדי לקבוע עד כמה הצליחה במהלך ימים שלמים של חיפוש אחר צייד.

קסמים חלופיים: מיומנות זו מעניקה לדמות היכרות בסיסית עם קסמים אשר אינם קשורים להטלת לחשים רגילה. מיומנות זו כוללת היכרות עם יכולות קסם רבות של מפלצות מוכרות מן המישור הראשוני ומן המישורים החיצוניים ושל בני אלמוות. שה"מ יגדיר את סוגי הידע שמקנה מיומנות זו במערכה שלו.

קריאת שפתיים: כדי להשתמש במיומנות זו, הדמות צריכה לראות את שפתיה של הדמות או היצור הדוברים ולהבין את השפה המדוברת. בדיקה מוצלחת מאפשרת לדמות "לשמוע במקרה" את השיחה; אם קורא השפתיים מבין את השפה המדוברת, ביכולתו להבין את דברי הדובר. יש לקחת בחשבון את המרחק מן המטרה ואת כמות האור הנתונה; שה"מ יוסיף עונשים לגלגול המיומנות עבור מצבים קשים.

ריפוי: זוהי היכולת לטפל בפצעים ולאבחן מחלות אצל בני־אדם ודמויי־אדם. גלגול מיומנות מוצלח מאפשר לדמות להחזיר 1ק3 נקודות פגיעה לדמות פצועה. (מיומנות קשורה, ריפוי וטרינרי, מאפשרת טיפול דומה לחיות ומפלצות.)

לא ניתן להשתמש במיומנות זו יותר מפעם אחת עבור אותם פצעים של דמות פצועה. אם הדמות נפצעת פצעים חדשים, ניתן להשתמש במיומנות הריפוי עבורם. גלגול המיומנות נעשה עבור קבוצת פצעים, ולא עבור כל פציעה בנפרד. (המונח "קבוצת פצעים" מתיחסת, בדרך כלל, לכל נקודות הפגיעה שאיבדה הדמות במהלך מצב קרב אחד.)

אם המרפא מגלגל 20 טבעי כאשר הוא משתמש במיומנות זו, הוא גורם לחולה בשגגה 1ק3 נקודות נזק, ואינו יכול לטפל בקבוצת פצעים זו שוב.

גלגולי מיומנות מוצלחים מאפשרים למרפא לאבחן סוג חולי. בנוסף, גלגול של 5 ומעלה יאפשר לדמות לקבוע אם המחלה טבעית או קסומה.

ריפוי וטרינרי: מיומנות זו היא כמו מיומנות הריפוי, אך היא פועלת על יצורים שאינם בני־אדם או דמויי־אדם – במלים אחרות, יצורים בלתי אנושיים, מפלצות, חיות רגילות וכדומה.

דמות יכולה לבחור במיומנות זו באחת משתי דרכים: 1) כמיומנות ריפוי וטרינרי כללית; פירוש הדבר, כי היא מבצעת את הגלגול בעונשין של 1+ עבור כל סוג יצור שבו היא מטפלת; או, 2) כמיומנות ריפוי וטרינרי מקצועי, המתאים לסוג אחד בלבד של יצורים (לדוגמה, סוסים). הדמות בעלת מיומנות הוטרינריה המיוחדת אינה מקבלת עונשין כאשר היא מטפלת ביצורים בתחום מומחיותה, אך היא מקבלת עונשין של 2+ עבור כל סוג אחר של יצורים. (דמות יכולה לבחור במיומנות פעמיים, פעם אחת בצורתה הכללית ופעם אחת בצורתה המקצועית המיוחדת; היא תקבל את הגלגול נתון עבור היצורים שבתחום מומחיותה ותקבל עונשין של 1+ בלבד, כאשר תטפל ביצורים אחרים.) דמות בעלת מיומנויות ריפוי וטרינרי, המנסה לטפל באדם או בדמוי־אדם, תגלגל בעונשין של 3+.

רכיבה (בחר סוג): מיומנות זו כוללת את הטיפול והאכלה הבסיסיים של בהמת רכיבה ואת היכולת לשלוט בה בתנאים קשים. גלגולי רכיבה דרושים, אם הדמות מנסה להשתמש בכלי־נשק מעל גבה של חיה דוהרת: כישלון פירושו כי החיה נעה במהירות רבה מכדי לאפשר לדמות להשתמש בכלי־הנשק.

כל מיומנות רכיבה מאפשרת לדמות רכיבה על סוג אחד של חיה; דמות המעוניינת לדעת לרכב על שני סוגים שונים של בהמות, חייבת לרכוש שתי מיומנויות רכיבה שונות. סוסים מהווים סוג אחד של חיה; נשרי ענק מהווים סוג אחר.

כאשר דמות משתמשת במיומנות הרכיבה שלה על החיה הלא נכונה (לדוגמה כאשר רוכב סוסים מנסה לרכב על גמל), היא מקבלת תוספת של 4+ לגלגולי הרכיבה שלה. כאשר דמות חסרת מיומנות רכיבה מנסה לרכב על חיה, עליה לבצע בדיקת זריזות בעונשין של 8+ לגלגול.

עם זאת, הדמות אינה חייבת לבצע את גלגול ההצלחה, אלא במצבים קשים, למשל כאשר החיה נבהלת. אחרת, ביכולתה להישאר על גב החיה ללא כל קושי.

רמאות: זוהי המיומנות המאפשרת זכייה במרמה במשחקי הימורים על־ידי חלוקת קלפים מתחתית החבילה וכדומה. הדמות המרמה צריכה לבצע את גלגול הרמאות שלה; כל דמות עימה היא משחקת יכולה לבצע גלגול מיומנות אחד (רמאות בדרגה הרגילה, הימור עם עונשין של 1–, או בדיקת תבונה בסיסית בעונשין של 4–, הטוב מביניהם) כנגד גלגול הרמאות של הדמות. אם אחד השחקנים (או יותר) מגלגלים תוצאה נמוכה מזו של הדמות (ראה "שימוש במיומנות זו כנגד זו" בהמשך הפרק), הוא (הם) מגלה את התרמית. מיומנות זו מוגבלת לדמויות בעלות נטייה תוהנית.

שיכנוע: זוהי היכולת לשכנע דב"שים בכנות וביושר דמותך. זוהי אינה מיומנות של שקרן; הדובר חייב להאמין באמיתות דבריו. שימוש מוצלח במיומנות זו פירושו כי המאזין מאמין לדובר; אין זאת אומרת כי הוא יסכים לפעולות המוצעות. שה"מ יכול להחיל התאמות בין 1+ ל־ 8+ לגלגול המיומנות אם הקהל עוין. זוהי מיומנות מועילה לדיפלומטים ולמתווכים.

שירה: זוהי היכולת לשיר באופן מיומן; דמות יכולה להתפרנס ממיומנות זו (אם היא טובה מספיק), ולהפוך למשורר או לבדרן מפורסם.

שליפה מהירה: בדיקת מיומנות מוצלחת עבור מיומנות זו מאפשרת לדמות לירות חץ עם בונוס של 2+ ליוזמה האישית.

שפה (בחר סוג): ראה תחת "חוקים אפשריים לשפה", בהמשך הפרק.

שרירים: מיומנות זו היא ניסיון בהרמת משאות כבדים ובעבודה קשה. הדמות יכולה להדריך קבוצות עובדים, כדי לייעל את עבודתם ככל האפשר. דמות בעלת מיומנות זו יודעת כיצד להשתמש במתקנים פשוטים כמו יתדות, גלגלות, ומנופים. בבדיקת מיומנות מוצלחת, הדמות מקבלת בונוס של 2+ לגלגולי הכוח במשימות כמו פתיחת דלתות.

חוקים אפשריים לשפות

אם שה"מ מתיר זאת, דמויות יכולות להשתמש בחריצי המיומנות כדי לרכוש שפות נוספות (שפות נוספות הן מיומנויות המבוססות על תבונה). עבור כל חריץ שמשקיעים ברכישת שפה חדשה, הדמות יכולה לדבר את השפה (לא בהכרח באופן שוטף לגמרי) ויכולה לקרוא בה (אם היא נבונה מספיק ויודעת לקרוא בשפתה הרגילה). הדמויות עדיין מקבלות את כל השפות להן הן זכאיות ללא תמורה בשל תבונתן ותכונות הגזע שלהן.

דמויות מתקשות לדבר ב"שפות המיומנות" הנוספות הללו. דמות הדוברת שפת מיומנות תבין מיד דמות המדברת לאט ובפשטות, אם הדמות

פרק 5: יכולות נוספות לדמויות

מקשיבה למישהו נרגש או לדמות המשתמשת בשפה טכנית, עליה לבצע את גלגול המיומנות שלה כדי להבין את השפה. כישלון פירושו כי לא הבינה את הנאמר.

דמות הדוברת שפת מיומנות מתקשרת באותה הדרך. כאשר היא מנסה להסביר דבר מה מסובך או טכני, כאשר היא מנסה להסביר דבר מה במהירות או כאשר היא מבולבלת או נרגשת, עליה לבצע גלגול מיומנות כדי להעביר את רעיונותיה.

שיפור מיומנויות

מיומנויות הדמויות יכולות לעלות לערכים גבוהים יותר. פשוט השתמש ביותר אפשרויות מיומנות כדי לשפר את גלגולי המיומנות, והד"ש יקבל תוספת +1 לגלגול המיומנות שלו עבור כל אפשרות מיומנות הנוספת לאותה מיומנות. ניתן להשתמש באפשרות מיומנות לשם שיפור מיומנות קיימת בנקודה אחת או לשם קניית מיומנות חדשה, אך לא לשתי המטרות גם יחד.

דוגמה: לאלריק יש ערך כריזמה 12 בלבד, אך בכל זאת, ברצונו להיות מנהיג טבעי. במקום להשתמש רק באפשרות מיומנות אחת לשם קניית מיומנות המנהיגות, הוא בוחר להשקיע שלוש אפשרויות במיומנות זו.

האפשרות הראשונה מעניקה לו את מיומנות המנהיגות; עליו לגלגל את ערך הכריזמה שלו, 12, עבור כל בדיקות המנהיגות. שתי אפשרויות המיומנות הנוספות שלו מעניקות לו תוספת של +2 לגלגוליו (+1 עבור כל אפשרות מיומנות אותה השקיע). בדיקת המנהיגות שלו תתבצע עתה ב־14 במקום ב־12.

לימוד מיומנויות נוספות

הדמות שלך יכולה להחליט לרכוש מיומנויות נוספות או לשפר את המיומנויות הקיימות. כל הדמויות מקבלות חריץ מיומנות חדש עבור כל ארבע דרגות ניסיון. לכן, בני אדם מקבלים ארבעה חריצים (ועוד בונוסים לתבונה גבוהה) בדרגה 1, ולאחר מכן מקבלים חריץ נוסף בדרגות 5, 9, 13 וכך הלאה. ראה טבלת רכישת חריצי מיומנות (בני אדם).

טבלת רכישת חריצי מיומנות (בני אדם)

דרגת ניסיון	חריצי המיומנות שנצברו
1	*4
5	1
9	1
13	1
17	1
21	1
25	1
29	1
33	1

* מבלי לחשב בונוסים לערכי תבונה גבוהים.

מעל דרגה 12, גמדים מקבלים חריץ מיומנות נוסף כשהם צוברים 1,200,000 נקודות ניסיון וכן חריץ נוסף על כל 800,000 נקודות ניסיון נוספות. מעל דרגה 10, האלפים מקבלים חריץ נוסף כשהם מגיעים ל־1,350,000 נקודות ניסיון וכן, חריץ נוסף עבור כל 1,000,000 נקודות ניסיון נוספות. מעל דרגה 8 זוטונים מקבלים חריץ נוסף כשהם מגיעים ל־300,000 נקודות ניסיון וכן חריץ נוסף עבור כל 1,200,000 נקודות ניסיון נוספות. נקודות אלה מצוינות בטבלת רכישת חריצי מיומנות (דמויי אדם).

שה"מ יכול פשוט להניח, כי דמותך נפגשת עם מורה, אשר יכול להדריך אותה לגבי המיומנות, או שהוא יכול להציג דב"ש שיהיה המורה של הדמות. בניגוד למצב המומחיות בנשק, הדמות אינה צריכה לגלגל דבר כדי לרכוש את המיומנות. אם שה"מ אומר כי המיומנות נגישה לדמויות שחקן ולד"ש יש חריץ מיומנות ריק וגישה למורה, ביכולתו לקבל את המיומנות.

הערה חשובה לשה"מ: גם למפלצות תבוניות, כמו אורקים וענקים, יכולות להיות מיומנויות כלליות. ייתכן כי שה"מ יעדיף לתת מיומנויות רק למפלצות בעלות אישיות מובחנת ותפקידים במערכה.

מיומנויות ושה"מ

על שה"מ לדאוג כי הדמויות לא ישתמשו לרעה במיומנויותיהן וישיגו תוצאות שאינן מתאימות כלל לשימוש שלהן במערכה. הוא אחראי גם לגמול לדמויות, המשתמשות במיומנויותיהן בחוכמה ובהקשר של המערכה.

שה"מ יחליט מתי דמות יכולה לנסות את גלגול המיומנות שלה, וכן איזו השפעה תהיה למיומנות במצב מסוים. שה"מ אינו צריך להורות לדמות לגלגל שוב ושוב עבור אותה משימה, אלא בנקודות מכריעות במשחק.

התאמות חיוביות ושליליות

כאשר דמות משתמשת במיומנות כלשהי, ייתכן ששה"מ ירצה להחיל התאמות חיוביות או שליליות, כדי להקל או להקשות על הגלגול של הדמות. התאמות אלה מבוססות על הנסיבות.

נסיבות המקשות מעט על המשימה, מטילות התאמה של +1 או +2. נסיבות הגורמות לה להיות קשה הרבה יותר, מטילות התאמה של +3 או +4. נסיבות הגורמות לתפקיד להיות קשה במיוחד – למשל חוסר ראות, עבודה על סיפון אוניה מתגלגל בזמן סופה קשה וכדומה – יכולות להטיל עונשים של +5, +10 ואפילו +15 על הגלגול.

לעומת זאת, נסיבות המקלות על ביצוע המשימה – למשל, כאשר כל החומרים הדרושים נמצאים בהישג יד ויש הרבה זמן – מקנות יתרונות על־פי אותו קנה מידה.

לדמות תמיד יהיה סיכוי להצליח, ואפילו סיכוי קלוש בלבד, כל עוד אומר זאת שה"מ. גלגול טבעי של 1 ב־1ק20 הוא הצלחה אוטומטית ואילו גלגול של 20 הוא כישלון אוטומטי.

ניצול הזמן

כאשר חשוב לדעת זאת, שה"מ מחליט כמה זמן מייצג כל שימוש במיומנות. הזמן הנדרש כדי להביט בשמיים ולערוך גלגול ניווט בסיסי יכול להיות כדקה; הזמן הנדרש להכנת חנית נעלה, ראש ובסיס גם יחד, יהיה מספר ימים; ואילו הזמן הנדרש לביצוע גלגול גישוש, כדי לזהות איזה סוג יצור השאיר את עקבותיו במקום, יהיה שניה אחת או שתיים בלבד.

שימוש במספר מיומנויות יחד

לעיתים קרובות, כאשר נכשל גלגול המיומנות של הדמות, יאמרו שאר הדמויות בעלות אותה מיומנות, "הוא נכשל? תן לי לבצע את גלגול המיומנות שלי!"

אין זה רעיון טוב. אם שה"מ יתיר לכל אחד לבצע גלגול מיומנות עבור אותה משימה כאשר אחר נכשל, אחת הדמויות תצליח בסופו של דבר; לכן, יהיה זה חסר טעם לנהל מערכת מיומנויות, מכיוון שכל משימה תצליח אוטומטית (כלומר, בסופו של דבר).

בדרך כלל, על שה"מ להחליט כי הנסיבות אשר הובילו לכשלונה של דמות אחת יכשילו גם את האחרות. לדוגמה, דמות העוקבת אחר טרף, נכשלת בגלגול ומאבדת את העקבות. שה"מ מחליט, כי הסיבה לכך היא שהיצור הלך בין העצים, כי גשם מחה את העקבות וכדומה, ובקיצור, לא נותרו עקבות למציאה. לכן, הדמויות האחרות אינן יכולות לערוך כאן את גלגולי מיומנות הגישוש שלהן, אלא כדי לאשר את העובדה שאכן אין עקבות.

עם זאת, לעיתים הגיוני כי הדמויות ישתמשו ביחד במיומנויותיהן כדי לפתור משימה. לדוגמה, כאשר שני מרפאים מנסים לאבחן מחלה, שניים יכולים להיות טובים מאחד. הדמויות יכולות לבחור מי מביניהן יהיה פותר הבעיות הראשי במצב זה (בדרך כלל, הד"ש בעל המיומנות הגבוהה יותר), וד"ש זה יחד עם כל הד"שים אחרים בעלי אותה מיומנות מבצעים את גלגולי המיומנות שלהם. שה"מ משתמש בגלגול של פותר הבעיות הראשי עם התאמה של −1 עבור כל אחד מן החברים שבצע גלגול מוצלח והתאמה של +1 עבור כל אחד שנכשל. פותר הבעיות הראשי לעולם לא יוכל לקבל בדרך זו בונוס העולה על −3, אך אין מגבלה לעונשין שביכולתו לקבל במקרה שכל חבריו נכשלים בגלגוליהם.

שימוש במיומנויות זו כנגד זו

לעיתים יצוץ מצב בו שתי מיומנויות יעמדו בעימות. דמות בעלת מיומנות הונאה יכולה לנסות להונות דמות בעלת מיומנות גילוי הונאה, או ששתי דמויות מתמקחות יכולות להתמקח זו עם זו. כאשר שה"מ רואה מצב כזה, הוא יכול להורות לשתי החבורות לבצע את גלגולי המיומנויות המתאימות שלהן. הדמות בעלת הגלגול הנמוך ביותר זוכה בתחרות. במצב של שוויון, על שה"מ להעריך את המצב; הוא יכול להורות להם לגלגל שוב כדי להגיע להחלטה ברורה או שהוא יכול להחליט כי המצב אינו ניתן לשינוי.

טבלת רכישת חריצי מיומנות (דמויי־אדם)

דרגת הגמד או סך־כל הנק"נ שלו	מספר החריצים החדשים	דרגת האלף או סך־כל הנק"נ שלו	מספר החריצים החדשים	דרגת הזוטון או סך־כל הנק"נ שלו	מספר החריצים החדשים
דרגה 1	*4	דרגה 1	*4	דרגה 1	*4
דרגה 5	1	דרגה 5	1	דרגה 5	1
דרגה 9	1	דרגה 9	1	300,000	1
1,200,000	1	1,350,000	1	+1,200,000	1
+800,000	1	+1,000,000	1		

* מבלי להחשיב בונוסים עבור ערכי תבונה גבוהים.

בפרק זה תמצאו את כל המידע הנדרש לשם תנועה בעולם מו"ד. שימוש בחוקים לניהול הזמן, לתנועה ולמסעות באוויר, בים וביבשה יהפוך את המשחק מציאותי יותר.

זמן

הזמן בעולם מו"ד מטופל בצורה שונה מאשר בעולם המציאותי. הזמן, אותו חווים השחקנים, נקרא "זמן אמיתי". הזמן, אותו חוות הדמויות, נקרא "זמן משחק". במשחקי מו"ד, זמן המשחק אותו חוות הדמויות "מכווץ" לרוב. משחק מו"ד יכול לארוך שעה או תריסר שעות זמן אמיתי (ואפילו יותר, אם השחקנים אינם מתעייפים), אך הוא עשוי לייצג ימים או שבועות של זמן משחק.

לא תמיד זמן המשחק ארוך מן הזמן האמיתי. קרבות ומשחקי תפקידים יכולים לארוך זמן רב יותר מן הזמן האמיתי. למשל, משחק קרב עשוי לארוך כחצי שעה של זמן אמיתי, בעוד אורכו הוא דקות ספורות בלבד של זמן משחק.

סיבובים, תורים וימים

זמן המשחק מחולק לסיבובים, תורים וימים, כמתואר בפסקאות הבאות:

סיבובים: מצבים של סכנה מיידית – כמו קרבות או אותן שניות יקרות, במהלכן דורכת דמות על מלכודת, נופלת לבור, נאחזת בקירותיו ומתבוננת בחלחלה ביתדות המורעלים שמתחתיה – נמדדים בסיבובים; כל סיבוב מייצג 10 שניות זמן משחק. אם החוקים אינם מציינים אחרת, כל דמות יכולה לבצע פעולה אחת בלבד בכל סיבוב – להניף חרב, להטיל לחש, או לבצע תנועה או פעולה יחידה אחרת.

תורים: מצבים מתוחים פחות – כמו חקירת מערכת קברים מסוכנת, התגנבות למחנה האויב, או נסיון לברוח מצבא דולק הנמצא במרחק קילומטר וחצי מן החבורה – נמדדים לרוב בתורים; כל תור מייצג 10 דקות זמן משחק. אם במהלך התור מתרחש דבר מה המכניס את הדמות למצב של סכנה מיידית, שה"מ יעבור למדידת הזמן בסיבובים.

ימים: חיי הדמויות אינם מורכבים אך ורק מרגעי פעולה. לפעמים מבצעות הדמויות פעולות האורכות זמן רב, כמו מסע בן 1,500 ק"מ על גב הסוס, חיפוש בספריה, יצירת גולם, או ישיבה בעיר והמתנה לסיום הרכבת הצבא על-ידי המלך. שה"מ ימדוד את הזמן בימים, בדרך כלל, ויתאר דבר או שניים אותו עשויות הדמויות ללמוד או לעשות בכל יום. אם אחת מן ההתרחשויות הללו מובילה להיתקלות ולמשחק תפקידים, יוכל שה"מ לעבור לשימוש בתורים ובסיבובים.

התבונן בטבלת מדידת זמן המשחק, למידע נוסף על הקשרים בין שלוש יחידות הזמן הללו.

טבלת מדידת זמן המשחק

מידה	שווה	פעולות שנמדדות בדרך זו
סיבוב	10 שניות	קרב, כמה משכי לחשים
תור	10 דקות	תנועה שאינה בקרב, כמה משכי לחשים, חקירת מבוך
יום	144 תורים	מסעות למרחקים ארוכים (ק"מ/יום), מחקר קסמי, יצירת חפצי קסמים

זמן מדולג

ניתן למדוד משכי זמן ארוכים על-ידי דילוג. למשל, דמויות עשויות לסיים הרפתקה משותפת ולהחליט כי עליהן למלא את מחויבויותיהן המשפחתיות למשך זמן מה. החבורה מתפצלת, כל אחת מן הדמויות שבה לביתה ונקבעת פגישה בפונדק המוכר לכולן, לאחר מספר חודשים. שה"מ ישאל כל אחד מן השחקנים מה מעשיה של דמותו במשך הזמן המדולג, כל שחקן יפרט את פעולותיו והדמויות ישובו ויפגשו בפונדק. משכי זמן ארוכים, עד כדי שנים רבות, יכולים לעבור בדרך זו, אם השחקנים ושה"מ רוצים בכך.

פעולות משוערות ופעולות מוגדרות

במשחקי מו"ד, השחקן אינו מפרט, בדרך כלל, כל פעולה שעושה הדמות שלו במשך היום. למשל, כאשר נודדות הדמויות במשך זמן רב והזמן נמדד בימים, כולנו מניחים כי הדמויות אוכלות, נחות, נעות, משוחחות זו עם זו, מתנהגות בזהירות ומתוך שיקול דעת וכדומה. השחקנים אינם חייבים לשחק כל מפגש והיתקלות.

מרחקים

תנועה, ירייה וטווחי לחשים

בתוך מבנה: מהירות תנועה רגילה, טווחי כלי הירייה וטווחי הלחשים נמדדים במטרים (30 מ' פירושם 30 מ' בתוך מבנה).

מחוץ למבנה: מהירות התנועה הרגילה, טווחי כלי הירייה וטווחי הלחשים מוכפלים כולם פי שלושה (40 מ' משמעם 120 מ' מחוץ למבנה).

בכל מקום: תחומי ההשפעה של הלחשים נמדדים תמיד במטרים כמצוין (אין צורך להכפיל בשלושה מחוץ למבנים).

מפות ומיניאטורות

קנה-מידה של מפות: מפות מבוך משורטטות, בדרך כלל, על נייר משבצות; כל משבצת מסמלת 3 מ'. מפות מרחבים משורטטות, בדרך כלל, על נייר משושים; כל משושה מסמל 12, 24, 36, 48 או 60 ק"מ.

שימוש במיניאטורות: במשחק שגרתי יהיו המיניאטורות חיילים מעופרת או מקרטון, בגודל 25 מ"מ, המסמלים דמויות בגודל אדם. אם אתה משתמש בנייר משושים של 25 מ"מ כדי להגדיר את תנועותיך, כל משושה מסמל 3 מ'. אם אינך משתמש בנייר משושים, 1 ס"מ על משטח השולחן יסמלו מטר (בפנים או בחוץ).

מדידת מרחקים: מבנה מול מרחבים

במבוך ובמקומות סגורים אחרים, יחידת התנועה הבסיסית היא היחידה המצוינת. טווחי הנשק והלחשים פועלים גם הם על-פי היחידה המצוינת. מהירות התנועה של הדמות היא המהירות הבסיסית שלה.

במרחבים, בשדות הפתוחים, ברחובות הערים או בכל מקום פתוח אחר, יחידת המרחק הבסיסית מוכפלת פי 3. קל יותר לנוע במקום פתוח, מפני שהשטח פנוי יחסית והתאורה טובה יותר. על כן, מהירות התנועה הרגילה של הדמויות מוכפלת בחוץ פי 3.

למשל, דמות היכולה לנוע 30 מ' לתור, תוכל לנוע 90 מ' במבוך ו-270 מ' לתור מחוץ למבוך.

גם טווחי כלי הירייה והלחשים מוכפלים בחוץ. שטח ההשפעה של לחש (שמן רותח, רשת או כל התקפה דומה), לעומת זאת, אינו מוכפל אף פעם. כך, לכדור אש המוטל במרחבים יהיה טווח של 240 מ', אולם איזור ההשפעה יהיה עדיין בקוטר 13 מ'.

קנה מידה של מפות

ייתכן שתרצה לנהל מפות למעקב אחר מסעות הדמויות; זהו רעיון טוב במערכה המבוססת על מבוכים ושה"מ בהחלט יכול לעמוד על כך.

במפות של מבוכים או איזורים סגורים אחרים, תשתמש בנייר משבצות. כל משבצת תייצג (ברוב המקרים) 3 מ' מרחק. במרחבים או בכל איזור אחר בחוץ, נהוג להשתמש בנייר משושים. בנייר זה ניתן להשתמש בדרכים רבות. ברוב המקרים יהווה כל משושה 12 או 36 ק"מ.

בדוק תמיד את קנה המידה המופיע במפה. בכל מקרה, שה"מ יגיד לך אם הוא רוצה שהמפה תשורטט בקנה-מידה אחר.

דמויות מיניאטוריות

ייתכן ששחקניך ירצו להשתמש בדמויות מיניאטוריות לייצוג כל הדמויות והמפלצות, במיוחד במצבי קרב. בחנויות צעצועים ותחביבים קיימים מספר סוגים של דמויות מיניאטוריות, העשויות עופרת, פלסטיק או קרטון. את הדמויות העשויות עופרת או פלסטיק ניתן גם לצבוע. מגוון הדמויות הרחב הקיים בשוק יאפשר לך למצוא בובה הדומה לדמות שלך. בובות בגובה 25 מ"מ מתאימות במיוחד למשחק מו"ד.

כשאתה משתמש בדמויות מיניאטוריות במהלך קרב, כל 1 ס"מ על משטח השולחן ייצגו מרחק של 1 מטר. אם הדמות נעה 30 מ' בסיבוב, היא תנוע 30 ס"מ על-גבי הלוח.

למדידת המרחקים, תוכל להיעזר בסרגל או באחד מלוחות הפלסטיק המצויים בחנויות ומיועדים למשחקים אלה. כמו כן, תוכל להשתמש בצבעי מים, כדי לצייר את החדר על משטח הפלסטיק ולנגבם ברגע שהקרב מסתיים.

תנועה

הנוסח "תנועה: 40 (13) "מ'" מציין את קצב תנועתה של דמות. המספר הראשון, בדרך כלל 40 מ', מציין את מספר המטרים שנעה הדמות בתור, בקצב הליכה זהיר, בתוך מבנה. מחוץ למבנה, קצב התנועה מוכפל פי שלושה, כך שהדמות תוכל לנוע 120 מ' לכל תור (מהירות התנועה בחוץ

טבלת מהירות תנועת הדמות והעומס			
עומס (מט')	**מהירות רגילה (מ' לתור)**	**מהירות היתקלות (מ' לסיבוב)**	**מהירות ריצה (מ' לסיבוב)**
0־400	40	15	40
401־800	30	10	30
801־1,200	20	5	20
1,201־1,600	10	3	10
1,601־2,400	5	2	5
2,401 +	0	0	0

מושלשת מכיון שהסביבה נוחה יותר, התאורה טובה יותר וכדומה). המספר הראשון מכונה גם "מהירות רגילה".

המספר השני, הנמצא בתוך הסוגריים, הוא קצב התנועה במטרים לסיבוב. מספר זה מכונה לרוב "מהירות היתקלות" ומשתמשים בו במהלך קרב. גם כאן, בחוץ התנועה מושלשת. מהירות היתקלות 13 מ' בתוך מבנה הופכת למהירות היתקלות 40 מ' מחוץ למבנה.

התנועה נרשמת לעיתים כ"תנ 40 (13) מ'" או "תנועה 40 (13) מ'".

מהירות רגילה, מהירות היתקלות ומהירות ריצה

למרות שמהירות תנועה של 40 מ' לתור נראית איטית מאוד, קצב זה כולל פעולות משוערות רבות – מיפוי, הצצה מעבר לפינות, מנוחה וכדומה.

במהלך היתקלות, התנועה נמדדת במהירות ההיתקלות. דמויות נעות בשליש ממהירותן הרגילה בכל סיבוב. משמע, שאם מהירותה הרגילה של דמות היא 40 מ' לתור, מהירות ההיתקלות שלה היא 13 מ' לסיבוב בתוך מבנה.

כמו כן, בשעה שהדמויות רצות במלוא מהירותן (אל עבר אויב או מפניו), מהירותן שווה למהירות התנועה הרגילה לסיבוב (במקום לתור), או גדולה פי שלושה ממהירות תנועת ההיתקלות שלהן. דמות יכולה לרוץ במהירות מקסימלית לכל היותר 30 סיבובים (5 דקות), לפני שתתעייף (דמות בעלת מיומנות ההישרדות האופציונלית יכולה לשמור על קצב זה למשכי זמן ארוכים יותר). במלים אחרות, אם מהירות התנועה הרגילה שלה היא 40 מ' לתור ומהירות ההיתקלות שלה היא 13 מ' לסיבוב, מהירות הריצה שלה תהיה 40 מ' לסיבוב בתוך מבנה.

תשישות

דמות תשושה חייבת לנוח לפחות שלושה תורים (30 דקות), לפני שתוכל להמשיך לרוץ או להילחם. דמות החייבת להילחם ללא מנוחה מקבלת עונשים בקרב. מפלצות מקבלות בונוס +2 לגלגולי ההתקפה שלהן נגד הדמות (מכיוון שזו אינה יכולה להתחמק מהתקפות בצורה יעילה), והדמות חייבת להוריד 2 נקודות מכל גלגולי הנזק שלה (היא אינה יכולה לשלוט בכוחה כדי להכות ביעילות, אולם פגיעה מוצלחת עדיין תגרום לפחות נקודת נזק אחת).

דמות שהותשה, אך נאלצת להמשיך לרוץ, אינה יכולה לשמור על מהירות הריצה המקסימלית שלה. מהירותה תפחת למהירות ההיתקלות והיא לא תוכל לרוץ מהר יותר, אלא לאחר שתנוח.

קצב תנועת הדמויות

קצב תנועתה של כל דמות יהיה 40 (13) מ', אם אינה עמוסה בכבדות. עומס הוא מידה המחברת את המשקל ואת מידת המגושמות, והיא נמדדת ב־מט', מידה המקבילה למשקל־מטבע. מט' 1 שווה בערך 1/20 ק"ג במשקל ומגושמות. כמות העומס על הדמות קובעת את מהירות תנועתה, כמצוין בטבלת מהירות תנועת הדמות והעומס.

דוגמה: דמות הנושאת 30 ק"ג (600 מט') שריון וציוד, קצבה יואט למהירות תנועה של 30 (10) מ'. כשהיא נעה בתוך מבוך, בקצב תנועה זהיר מאוד (תנועה רגילה), היא תנוע 30 מ' בכל תור. מחוץ למבוך, כשהיא הולכת בזהירות (תנועה רגילה) אך בתנאים נוחים יותר, היא תנוע 90 מ' בכל תור.

הערה חשובה: קבוצת דמויות, המתכוונות לנוע יחד, ינועו בקצב התנועה של הדמות האיטית ביותר.

קצב תנועת מפלצות

קצב התנועה של מפלצות וחיות מצויין אף הוא על־פי התבנית "40 (13)". מפלצות אחדות נעות הרבה יותר מהר מד"שים, בעוד אחרות נעות באותה מהירות כמו הד"שים או אף לאט מהם. ראה את מהירות התנועה של המפלצות השונות בפרק 14.

מפלצת או חיה נחשבות עמוסות רק כאשר הן נושאות טרף כבד או משמשות כחיות רכיבה. גם נושא זה מוסבר בפרק 14.

חוקים אלה פשוטים יותר מחוקי העומס לד"שים. למשל, מפלצת תוכל לנוע במהירות התנועה המלאה שלה עד לדרגה עומס מסוימת. היא תנוע במחצית ממהירות התנועה הרגילה שלה, כשהיא עמוסה בדרגת עומס הגדולה פי שניים מן הדרגה הקודמת, ולא תוכל לנוע כלל אם תהיה עמוסה מכך.

תנועה למרחקים ביבשה

חלק זה דן בתנועה למרחק, והוא מקיף את התחומים הבאים: השימוש במהירויות התנועה השונות, השפעות הסביבה על התנועה, תנועה למרחקים ארוכים, איבוד הדרך ומציאת מזון בטבע.

קצב תנועה ביבשה

כדי למצוא את המרחק אותו עוברת חבורה ביום, מצא את מהירות תנועתו של בן החבורה האיטי ביותר (או בהמת הרכיבה האיטית ביותר, אם החבורה רכובה). הכפל ב־1.5. התוצאה תהיה מספר הקילומטרים ליום אותם עוברת החבורה בשטח פתוח (שדות רחבים, ערים וכדומה). המספר יקטן, כמובן, אם הסביבה נוחה פחות.

טבלת השפעות הסביבה על התנועה	
סביבה	**תנועה**
דרך/שביל*	1 1/2 מהרגילה
שטח פתוח/עיר/אדמת דשא	רגילה
יער/אדמת בוץ/שלג	2/3 מהרגילה
גבעות/מדבר/אדמת טרשים	2/3 מהרגילה
הרים/ביצה/ג'ונגל	1/2 מהרגילה
קרח/קרחון	1/2 מהרגילה

* דרכים לא מרוצפות מאפשרות לנוסע להתעלם מכל השפעות הסביבה *מלבד* אדמה בוצית ושלג. דרכים מרוצפות מאפשרות לנוסע להתעלם מכל השפעות הסביבה *מלבד* שלג.

טבלת מהירויות התנועה על־פי הסביבה					
	קילומטרים ליום:				
סוג מסע	**שביל**	**שטח פתוח**	**גבעות**	**הרים**	**מדבר**
רגלי, לא עמוס*	60	40	25	20	25
רגלי, עמוס קלות**	40	20	15	10	15
רגלי, עמוס מאד†	20	15	10	5	10
גמל	75	50	40	25	50
פיל	60	40	20	15	15
סוס רכיבה††	115	75	60	40	25
חמור או פרדה	60	40	25	20	25
סוס מלחמה	60	40	25	20	15
סוס עבודה	40	25	20	15	15
פר	25	20	15	10	5

* זוהי דמות עם מהירות רגילה של 40 מ'; היא אינה יכולה לשאת יותר מעומס 400 מט'.

** זוהי דמות עם מהירות רגילה של 30 מ' (כלומר, היא נושאת עומס של בין 401 ו־800 מט').

† זוהי דמות עם מהירות רגילה של 20 מ' (כלומר, היא נושאת עומס של בין 801 ו־1,200 מט').

†† קצב המהירות הרשום פה אפשרי, אולם אם משתמשים רק בסוס אחד למסע כולו, הסוס ימות. כדי להגיע לקצב זה, בדרך כלל משתמש הרוכב בסוס לשליש מהמרחק הרשום, ומחליף פעמיים סוסים בתחנות החלפה. בסוף היום, הוא ושלושת הסוסים מותשים, אך כולם בחיים. אם הרוכב אינו שואף להמית או להתיש את סוס, הוא אמור לרכב במהירות התנועה הרשומה לסוס מלחמה.

הסביבה (פני השטח אותו חוצה החבורה) משפיעה על מהירות התנועה. למרות שאינה משפיעה על סיבוב הקרב או על תור 10 הדקות, הסביבה עשויה להשפיע על המרחק אותו עוברת החבורה ביום, כמוסבר בטבלת השפעות הסביבה על מהירות התנועה.

בטבלת השפעות הסביבה על מהירות התנועה ההפרעות אינן מצטברות. כששני תנאים או יותר משפיעים על מהירות התנועה (לא כולל דרך/משעול), השתמש בגורם המפריע יותר כדי לקבוע את קצב החבורה. כשהחבורה חוצה ביום אחד סוגי סביבה אחדים, שה"מ יחליט איזה סוג סביבה הוא הדומיננטי ביותר לאותו היום, ובו הוא ישתמש.

לשם נוחות, מצוינות מהירויות התנועה, עבור דמויות ועבור מרבית בהמות הרכיבה בסביבות השכיחות ביותר, בטבלת מהירויות התנועה בכל סביבה. מצא את האיטי מבני החבורה על־פי טבלה זו; קצב תנועתו יכתיב את קצב תנועת החבורה כולה.

תנועה למרחקים ארוכים ומנוחה

דמויות ובהמות רכובות חייבות לנוח יום אחד מלא על כל שישה ימי תנועה. מי שאינו נח סופג עונשין 1– לגלגולי ההתקפה והנזק שלו, עד שינוח. שישה ימי תנועה נוספים ללא מנוחה, מוסיפים עונשין של 1–, עד למנוחה; כדי להיפטר מן העונשין, נדרש יום מנוחה שלם על כל שישה ימי תנועה.

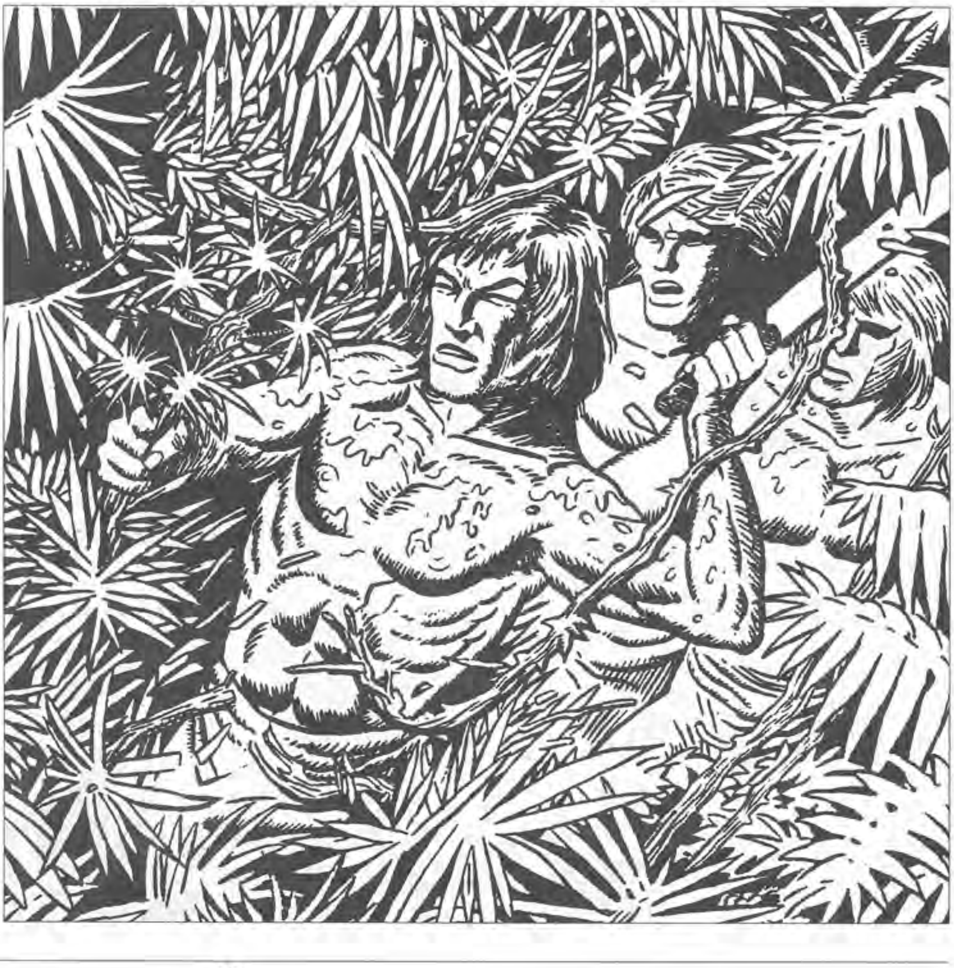
איבוד הדרך

חבורה הנעה לאורך דרך, שביל או נהר, או מודרכת על־ידי מורה דרך נאמן, לא תאבד את דרכה. מורה הדרך הוא שכיר, המכיר היטב את האזור; אם משתמשים בחוקי המיומנויות האפשריות, יהיה זה ד"ש או דב"ש בעל מיומנות הידע או הניווט. שה"מ יכול לדרוש מן הדמות לבצע בדיקת ניווט/ידע, עבור כל יום במהלכו הוא מוביל את החבורה.

אולם, אם החבורה אינה נעה לאורך דרך, שביל או נהר ואין לה מורה דרך, היא עלולה לאבד את דרכה. שה"מ יבדוק כל יום האם איבדה החבורה את דרכה, על־ידי גלגול 1ק6, לפני תחילת תנועתה של החבורה ליום זה. מצא את סוג הסביבה בה נעה החבורה ועקוב אחר הרשימה. אם גלגול הקוביה מתאים למספר הרשום, החבורה אבדה.

- שטח פתוח או אדמת דשא: 1.
- ביצה, ג'ונגל או מדבר: 1 עד 3.
- כל שאר סוגי הסביבה: 1 עד 2.

אם החבורה הולכת לאיבוד, מצא את כיוון התנועה (על־פי בחירת שה"מ או על־פי גלגול קוביה אקראי). שה"מ חייב לעקוב אחר מיקומה האמיתי של החבורה ואחר הכיוון בו היא סבורה שהיא הולכת. למשל, אנשי החבורה אומרים לשה"מ כי הם נעים צפונה. אולם, שה"מ החליט בסתר ליבו כי החבורה איבדה את דרכה וכי היא נעה לצפון־מזרח ולא לצפון. אם החבורה, אשר נעה קודם לכן לצפון, פונה לכיוון אחר, שה"מ יתאים את כיוון החבורה האמיתי בהתאם לכיוון בו היא נעה. למשל, לאחר שנעה "צפונה" לאורך 9 ק"מ (אף כי נעו, למעשה, צפון־מזרחה), מחליטה החבורה לנוע צפון־מערבה. מעתה, ילכו בני החבורה צפונה באמת.



מזון בטבע

לדמויות נודדות אוזל לפעמים המזון בשעה שהן שוהות במרחבים. חבורות זהירות ישאו עימן כמות מספקת של מנות רגילות ומנות ברזל, למשך כל זמן המסע ואף יותר מכך. אך עיכובים רבים (מזג־האויר, מלכודות קסומות, בעיות אחרות) יכולים לגרום לכך שהמזון יאזל. ברוב סוגי השטח (אולם לא בביצות ואוקינוסים אחדים), תוכל החבורה ללקט או לצוד מזון.

דמויות יכולות ללקט מזון בשעה שהן נעות, אולם הדבר יאט את מהירות תנועתן ל־2/3 ממהירותן הרגילה (הם אינן יכולות לצעוד מהר וללקט אוכל, בו זמנית). מזון מלוקט כולל אגוזים, תותים, צמחים אחדים ואף חיות קטנות. בסביבה טובה ובמזג אויר נוח יש לדמויות 50% סיכוי (1 עד 3 ב־1ק6) למצוא מספיק מזון כדי לשרוד. שה"מ יכול לשנות את אחוז סיכויי ההישרדות על־פי הסביבה והוא גם יבצע את כל הגלגולים המתאימים.

אם הדמויות נשארות יום שלם באזור המחנה, הליקוט מצליח אוטומטית. דמויות אלה יכולות (על־פי קביעת שה"מ) להיתקל בחיות, אותן יוכלו לצוד כמזון נוסף. יום במהלכו צעדה או נחה החבורה אינו יכול להיות יום שהועבר בצייד.

אם המערכה משתמשת בחוקי המיומנויות הכלליות מפרק 5, דמות בעלת מיומנות צייד משתמשת אוטומטית (ללא השפעה על קצב התנועה) במיומנותה באזור פורה ובגלגול מיומנות הצייד, כדי לבדוק אם הצליחה במהלך יום הצייד.

אם נגמר לשחקנים המזון, הם יהיו רעבים. הם יזדקקו למנוחה רבה יותר, ינועו לאט יותר, יקבלו עונשים בגלגולי ההתקפה שלהם ויאבדו בהדרגתיות נקודות פגיעה, עד שימותו מרעב.

תנועה במים

לעיתים יאלצו הדמויות לשחות או להשתמש בספינות, כדי להגיע למטרתן דרך המים. חלק זה מתאר כיצד עושים זאת.

שחיה (וטביעה)

בעולם **מו"ד** יכולות כל הדמויות לשחות, אלא אם מחליט שה"מ אחרת. מהירות תנועתה של דמות במים היא חמישית ממהירות ריצתה במרחבים (מהירות 120 מ' לסיבוב לחלק ל־5 = 24 מ' לסיבוב). כשדמות שוחה מתחת למים, מהירותה היא חמישית ממהירות ריצתה בתוך מבנה (מהירות 40 מ' בתוך מבנה, הופכת ל־8 מ' לסיבוב בתוך המים). כך שדמות היכולה לשחות 24 מ' לסיבוב על פני המים, יכולה לשחות 8 מ' לסיבוב מתחת למים.

בתנאים רגילים, דמות שוחה אינה מסתכנת בטביעה. אולם, אם הדמות שוחה כשהיא עמוסה במשקל רב, או כאשר השחיה מתבצעת בתנאים קשים ומסוכנים, הדמות עלולה לטבוע. אם דמות נושאת יותר מ־400 מט' עומס, המשקל ימשוך אותה כלפי מטה. שה"מ יקבע את סיכויי הטביעה בתנאי מים קשים, בנשיאת משקל רב או בלחימה בעת שחיה.

באופן כללי, שה"מ יכול להורות לדמות לבצע את בדיקת היכולת המתאימה בכל סיבוב (למשל, בדיקת כוח לדמות הנלחמת במים, או בדיקת כושר לדמות השוחה עם משקל) וכך לבדוק את יכולתה של הדמות להישאר מעל לפני המים. בפעם הראשונה בה נכשלת הדמות בבדיקה, היא שוקעת מתחת לפני המים.

כאשר דמות שוקעת מתחת לפני מים – ואינה יכולה לנשום שם – עליה לעצור מיד את נשימתה או שתתחיל לטבוע. ביכולתה לעצור את נשימתה למשך מספר סיבובים השווה לערך הכושר שלה, אם אינה מעייפת את עצמה. אם היא מעייפת את עצמה (על־ידי לחימה, היסטריה וכדומה), היא תוכל לעצור את נשימתה רק למשך מספר סיבובים השווה למחצית מערך הכושר שלה.

ברגע שהדמות אינה יכולה לעצור עוד את נשימתה, היא מתחילה לטבוע. היא חייבת לבצע בדיקת כושר בכל סיבוב. הבדיקה הראשונה היא כנגד ערך הכושר הרגיל שלה. בכל סיבוב נוסף מגלגלים עם עונשין מצטבר של +1 לגלגול הקוביה (+1 לבדיקה השנייה, +2 לבדיקה השלישית וכך הלאה).

ברגע שהדמות נכשלת בבדיקה, היא טובעת, אך עדיין אינה מתה. למרות שאינה נושמת היא לא תמות, אלא מקץ מספר סיבובים השווה לשליש (לעגל למעלה) מערך הכושר שלה. בעודה שרויה במצב זה שבין חיים למוות, יכולה דמות בעלת מיומנות ריפוי או יכולת ריפוי קסומה לרפא אותה.

אם לא התרחש מאורע משמח זה, הדמות מתה. אולם, ניתן עדיין להשיבה לחיים בעזרת לחש *החייאת המתים*.

דמות, המגיעה למצב בו היא מבצעת גלגולי כושר כדי לא לטבוע, נחשבת מותשת, גם אם ניצלה ולא טבעה, כמתואר קודם לכן תחת הכותרת "תשישות".

תנועה בעזרת ספינה

במסעות ימיים, בין אם בנהר ובין אם לאורך חוף, נעות הדמויות בקצב התנועה של אונייה. קצב התנועה של אוניות, המצוין בטבלת תנועת כלי שייט בפרק 4, מתאים לתנאי שייט ממוצעים. אם בזמן המסע ישנן רוחות יציבות ומים שקטים, ניתן להגביר את המהירות עד כדי פי שניים מן הערך הרשום. בתנאים קשים או כאשר הרוח אינה מסייעת, ייתכן שלא תתבצע כמעט תנועה!

כאשר שטים בימים או באוקיינוסים עשוי מזג האויר לא להתאים למסע. גלגל 2ק6 בתחילת כל יום; תוצאה של 2 פירושה כי אין רוח ותוצאה של 12 מציינת גלים גבוהים או סערה עזה. השפעות מזג האוויר על הספינה מחושבות על־פי הכללים הבאים:

אין רוח: ספינות מפרש (ספינות ללא חותרים) אינן נעות כלל וחייבות לבלות את היום כולו באותו האזור (משושה). ספינות עם חותרים לעולם אינן עוצרות בשל מחסור ברוח; מזג האויר השקט אינו משפיע עליהן.

גלים גבוהים או סערה עזה: התוצאות משתנות עבור ספינות גדולות וספינות חד־סיפוניות, על פי הכללים הבאים:

● *ספינות שייט* – סוג ספינה זה יכול לעצור (80%) או לנוע במהירות לפני הרוח. מהירות התנועה תושלש, אולם התנועה תהיה בכיוון אקראי, אותו יקבע שה"מ (שה"מ יכול למצוא בטבלת ההשפעות על מהירות התנועה כללים שימושיים לקביעת הכיוון, אם רצונו בכך). אם

טבלת ההשפעות על התנועה במים

גלגל 2ק6	מזג־האויר	השפעה/הערות
2	אין רוח	שקט; אין כל תנועה מלבד על־ידי משוטים; תנועת המשוטים יורדת לשליש המהירות מפאת התעייפות נושאי המשוט.
3	רוח קלה מאד	התנועה יורדת ל־1/3 מהרגיל; משמש גם לשייט לפני רוח רגילה.
4	רוח קלה	התנועה יורדת ל־1/3 מהרגיל. משמש גם לירכתיים לפני רוח רגילה.
5	רוח מתונה	התנועה יורדת ל־2/3 מהרגיל. משמש גם לצד הרחב לפני רוח רגילה.
6־8	רוח רגילה	תנועה רגילה
9	רוח חזקה	התנועה 1 1/3 מהרגיל (מהירות רגילה פלוס שליש נוסף).
10	רוח חזקה מאד	התנועה 1 1/2 מהרגיל (מהירות רגילה פלוס מחצית נוספת).
11	רוח רבת עוצמה	פי־שניים מהמהירות הרגילה*
12	סערה	לחד־סיפוניות יש סיכוי של 80% לטבוע; שלש את המהירות הרגילה בכיון אקראי על־פי גלגול של 1ק6:

1 = כיוון רצוי
2 = 60° ימינה
3 = 120° ימינה
4 = 180° (כיוון הפוך)
5 = 120° שמאלה
6 = 60° שמאלה

* יכולה להתכסות במים (ספינה חסרת־מפרש 20%, ספינה בעלת מפרש 10%). התכסות במים מורידה את המהירות ב־3/1 עד שתיקונים נעשים בנמל.

אין מגיעים לחוף במשך יום תנועה אחד, התמרון היה מוצלח והספינה בטוחה (אף כי יכול להיות שהיא רחוקה מאוד ממסלולה המתוכנן). אם הספינה מגיעה לחוף זה או אחר, קיימים סיכוי של 75% כי תתנפץ בשעה שהיא מנסה לעגון, ושל 50% בלבד כי תצליח למצוא מפרץ שקט. (שה"מ יכול לשנות את אחוזי הסיכוי, אם נעשה שימוש בחוקי המיומנויות. אם הצליח רב־החובל בבדיקת תכונת הניווט שלו, משתפר סיכוי הספינה ב־5% על כל נקודת הצלחה בגלגול).

● חד־סיפונית (סירת הצלה, רפסודה): לכל כלי־שיט חסר מפרשים סיכוי של 20% בלבד לשרוד בסערה. כשלון משמעו שהספינה הוצפה. אם הספינה נמצאת במרחק ראייה מקו החוף כאשר פוגע הגל, בדוק את אזור החוף. אם השטח פתוח, הספינה יכולה להגיע לחוף לפני שהגל פוגע בה. עבור כל שאר סוגי השטח, גלגל 1ק6: תוצאה של 1 עד 2 משמעה כי רב־החובל הצליח למצוא מקום מבטחים לעגינה (כמצוין עבור ספינות מפרש קודם לכן, רב־חובל טוב יכול לשפר את סיכויי הספינה, אם שה"מ מחליט להשתמש בחוקי המיומנויות. רב החובל צריך לגלגל עבור מיומנות הניווט שלו. מבחינה היסטורית, לספינות חד סיפוניות רבות היה מפרש, אולם לספינות החד־סיפוניות המופיעות בעולם מו"ד אין).

אם שה"מ מעדיף לסבך את עולם המשחק עוד, הוא יכול להוסיף חוקים לתנועה במים. גלגל 2ק6 בתחילת כל יום ובדוק את התוצאה בטבלת ההשפעות האופציונלית לתנועה במים.

תנועה אווירית

דמויות הנעות על גב חיות מעופפות יכולות לנוע 120 ק"מ ליום. דמויות הנעות על גבי אמצעי מעוף (כמו שטיחים מעופפים) יכולות לנוע 190 ק"מ ליום.



היתקלות מתרחשת כאשר דמות שחקן, או קבוצת ד״שים, נפגשת באדם, בקבוצת אנשים או במפלצת, שאינם שייכים לחבורה. היתקלות יכולה להסתיים בקרב בין שני הצדדים, בשיחה, בשיתוף פעולה, במרדף או בכל אירוע דומה. ״התחמקות״ מתבצעת כאשר במהלך היתקלות אחד הצדדים רוצה להימלט מן האחר; צד זה פשוט מסתובב לאחור ונס מן האיזור.

בפרק זה נדון בהליכים הרגילים למניית תורים וימי משחק, כמו גם במהלך העניינים בזמן היתקלות ונסיונות התחמקות. כמו כן, יתוארו בפירוט גם כללי ההפתעה, כללי התגובה והמפלצות המשוטטות.

חקירה ותור המשחק

כאשר דמויות חוקרות איזור מסויים (למשל מבוך), תוך תנועה דרך טריטוריה שמורה (כמו מחנה צבאי או גבול בין שתי מדינות עויינות), או נודדות באיזור מיושב בצפיפות (עיר, למשל), שה״מ מונה את הזמן בתורים. כל תור מייצג 10 דקות; נהוג להניח, כי הדמויות נעות בקצב התנועה הרגיל שלהן בכל תורי המשחק. כל תור משחק מתבצע על־פי התבנית המפורטת בנוהל תור המשחק.

נוהל תור המשחק

1. **מפלצות משוטטות:** אם בדיקת המפלצות המשוטטות בסוף התור הקודם היתה חיובית, המפלצות מגיעות עתה. בתנאי מבוך רגילים, הן יופיעו במרחק 2ק6×3 מ׳, בכיוון שייבחר על־ידי שה״מ (עיין בסעיף ״מרחק היתקלות״ בהמשך הפרק, למידע מפורט יותר). עזוב את נוהל תור המשחק ועבור לנוהל ההיתקלות. ראה ״טיפול במפלצות משוטטות״, המפורט להלן, כדי לדעת כיצד מטפלים במפלצות משוטטות.
2. **פעולות:** הדובר (או כל שחקן) מפרט את פעולות החבורה (תנועה, האזנה, חיפוש וכדומה).
3. **תוצאות:** שה״מ מתאר את תוצאות פעולות החבורה, כמפורט להלן:
   א. אם תוצאת פעולות הד״שים היא גילוי (דלת נסתרת, מלכודת וכדומה), שה״מ אומר להם מה מצאו.
   ב. אם הד״שים נכנסו לאיזור חדש, שה״מ מתאר אותו, כך שהממפה יוכל למפותו.
   ג. אם מתרחשת היתקלות, דלג לנוהל ההיתקלות.
4. **בדיקת מפלצות משוטטות:** שה״מ בודק מפלצות משוטטות והיתקלויות אקראיות. הוא מגלגל 1ק6 כל תור שני, על מנת לבדוק זאת. אם זהו מבוך והקוביה מראה ״1״, הד״שים ייתקלו במפלצת משוטטת בתחילת התור הבא (בסוגי איזורים אחרים ישנם סיכויי היתקלות שונים, כמפורט בטבלת סיכויי ההיתקלות, הנמצאת בהמשך הפרק).

מפלצות משוטטות

כאשר גלגול שה״מ מורה כי מפלצת משוטטת עומדת להופיע, היא תופיע בתור הבא. שה״מ יגלגל 2ק6 ויכפיל את המספר שקיבל ב־10; תוצאה זו היא המרחק, במטרים, ממנו יתגלו המפלצות.

זהו המרחק ממנו יתחיל שליט המבוך לעקוב אחר תנועת המפלצות וממנו יוכלו שני הצדדים להבחין זה בזה בראשונה. ברגע שהמפלצות מופיעות, על שה״מ לעבור לנוהל ההיתקלות (בעמוד 93), כדי לקבוע מה יקרה עכשיו.

בדיקת מפלצות משוטטות

פעם בשני תורים (ולא בכל תור) מגלגל שה״מ 1ק6, כדי לבדוק אם יש מפלצות משוטטות או היתקלויות אקראיות. בכל סביבה, בה קיים סיכוי כי השחקנים ייפגשו במפלצות (או בזרים, בחיות פרא, בתושבי המבוך, שאינם נעולים בחדר או איזור מסוים, או בכל דבר אחר, היכול לנוע בחופשיות בסביבה), יכול שה״מ לבדוק אם יש מפלצות משוטטות והיתקלויות אקראיות. אם ברצונך בשיטה מתוחכמת יותר לקביעת היתקלויות, באפשרותך להיעזר בטבלת סיכויי ההיתקלות ולעקוב אחר הוראות הבדיקה המפורטות בה.

אם גלגול שה״מ קובע כי תתרחש היתקלות, ביכולתו לבחור בסוג ההיתקלות (בהתאם לידיעותיו על הסביבה), או לגלגל על־פי טבלאות המפלצות המשוטטות, המופיעות בהמשך הפרק.

הערה חשובה: אם שה״מ קבע מראש היתקלות במהלך שני התורים הבאים, או אם החליט כי הד״שים לא ייתקלו במאומה בפרק זמן זה, הוא יכול, כמובן, לוותר על בדיקת המפלצות המשוטטות.

עזיבת רצף התורים במשחק

שה״מ יכול להמשיך ולנהל את המשחק על־פי נוהל תור המשחק, עד שהוא חש כי המצב השתנה ואין עוד צורך להיעזר בנוהל. למשל, אם השחקנים הגיעו לאיזור מסוג אחר (טריטוריה בטוחה יחסית, הפונדק בו הם מתכוונים לבלות את הלילה, המאהל המוגן של פטרונם וכדומה), הפוטר אותם מרצף התורים הרגיל של המשחק.

תנועה ויום משחק

דמויות הנודדות למרחקים ארוכים, ביבשה או בים ואינן נעות דרך איזורים מסוכנים, ינועו על־פי ימי משחק, ולא על־פי תורי משחק. החוקים לתנועה למרחק ביבשה הוצגו בפרק 5, ומהירויות התנועה באמצעות ספינות הוצגו בפרק 4. כל יום משחק המועבר בתנועה ישוחק על־פי נוהל יום המשחק.

היתקלויות

״היתקלות״ מתרחשת כאשר שתי קבוצות, או יותר, נכנסות לטווח הראייה (זו של זו) ולפחות אחת מן הקבוצות הופכת מודעת לקיומה של האחרת. המונח משמש גם לתיאור המצבים בהם נתקלת הד״ש במלכודות.

ברוב המצבים במבוך, קבוצות הנתקלות בקבוצות אחרות יהפכו מודעות אלה לאלה בו זמנית, או כמעט בו זמנית. בהיתקלויות המתרחשות בחוץ ובמספר היתקלויות בתוך המבוך, יכולה אחת מן הקבוצות להיות מודעת לאחרת מבלי לחשוף את עצמה, דבר המאפשר לחברי הקבוצה לברוח מבלי שיבחינו בהם, לרגל אחרי הקבוצה האחרת, להכין לה מארב וכדומה.

ההיתקלויות הופכות את משחק ההרפתקות למרתק ובלתי־צפוי ומעניקות לשחקנים סיכוי להתנסות בפגישה עם סוגי המפלצות השונים. שום מפה או מפתח מפה לא יפרטו, כמובן, את כל היצורים, המפלצות או הדמויות המצויים באיזור המפה המסומן, אולם השימוש בהיתקלויות אקראיות יוכל להוסיף ״פלפל״ להרפתקה. דמויות החוצות ג׳ונגל יכולות להיתקל בטיגריס, בנחש ענק, או במפלצת דמיונית יותר; מפלצת זו נוכחת בהרפתקה, מכיוון שהיא שייכת לסוג האיזור בו נעה החבורה.

במבוך, יש לגלגל עבור היתקלויות פעם בשני תורים. בטבע, גלגל פעם אחת עבור כל יום ופעם אחת (בסיכוי מוקטן) עבור כל לילה. בדוק את טבלת ההיתקלות בעמוד הבא, כדי לגלות מתי לגלגל ומהם סוגי ההיתקלויות.

נוהל יום משחק

1. **זריחה:** החבורה מתכוננת למסע, לומדת לחשים ובוחרת את כיוון התנועה.
2. **איבוד הדרך:** שה״מ מגלגל 1ק6, כדי לראות אם החבורה טעתה בדרכה. אם זהו המצב, ראה ״תנועה ביבשה״ בפרק 6.
3. **מפלצות יום משוטטות:** שה״מ מגלגל 1ק6 עבור מפלצות המשוטטות במהלך שעות היום. ראה את טבלת סיכויי ההיתקלות לקביעת תוצאת הגלגול.
4. **תוצאות ההיתקלות:** בהתאם לגלגול קוביית שה״מ, החבורה מבצעת את הדברים הבאים:
   א. אם לא היתה כל היתקלות במפלצות משוטטות, החבורה מסיימת את תנועתה והערב יורד. דלג לשלב 6.
   ב. אם היתה היתקלות במפלצות משוטטות, על שה״מ לעבור לנוהל ההיתקלות המפורט בהמשך הפרק. אם הדמויות רוצות להתחמק מן המפלצות בהן נתקלו, או לרדוף אחריהן, על שה״מ לעבור לסעיפי ההתחמקות והמרדף, המופיעים בהמשך פרק זה.
5. **המשך התנועה:** לאחר ההיתקלות, החבורה יכולה להמשיך בתנועתה. אם איבדה את דרכה, שה״מ יכול (אם הוא רוצה) לבדוק שנית את כיוון התנועה.
6. **רדת החשיכה:** החבורה מוצאת מקום לחניה ולמנוחה.
7. **מפלצות לילה משוטטות:** שה״מ מגלגל 1ק12 עבור מפלצות המשוטטות בשעות החשיכה. ראה את טבלת סיכויי ההיתקלות לקביעת תוצאת הגלגול. אם מתרחשת ההיתקלות, יכול שה״מ להחליט מי שמר בעת ההיתקלות. שתיים או שלוש דמויות יכולות לשמור במהלך הלילה, כשכל אחת מהן תשמור על החבורה למשך זמן זהה. המשך באחד מן השלבים הבאים:
   א. אם ההיתקלות מתרחשת, שה״מ ישתמש בנוהל ההיתקלות, המופיע בהמשך.
   ב. אם ההיתקלות אינה מתרחשת, שה״מ ימשיך לשלב 9.
8. **המשך המנוחה:** ברגע שהיתקלות הלילה מסתיימת, החבורה שבה לנוח.
9. **סוף הלילה:** חזור לשלב 1.

טבלת סיכויי היתקלות

סוג היתקלות	שיטת גלגול
מבוך ועיר	גלגל 1ק6 כל שני תורים בשעת תנועה, וגלגל 1ק12 פעם אחת למשך הלילה; אם יצא 1– התרחשה היתקלות
מרחבים	קבע את סוג המרחב בו נמצאת החבורה וגלגל 1ק6 פעם אחת במשך היום ו־1ק12 פעם אחת במשך הלילה. היוועץ בנתונים הבאים לקביעת ההיתקלות

סוג השטח	סיכוי
פתוח, אדמות דשא, מיושב	1
יער, נהר, גבעות, אדמות חרבות, מדבר, אוקינוס*, אווירי**	2־1
ביצה, ג'ונגל, הר	3־1

* אוקינוס: גלגול של 1 מציין היתקלות אוקינוס רגילה. גלגול של 2 מציין שאין היתקלות אלא אם האוניה הגיעה לחוף בסוף אותו יום. אם כן, יש להשתמש בהיתקלות יבשתית.

** להיתקלויות אויריות השתמש תמיד בטבלת המעופפים שבטבלת ההיתקלויות במרחבים, אין כל חשיבות לסביבה בה התרחשה ההיתקלות.

פעולות או עצמים מסוימים עשויים להגביר את הסיכוי להיתקלות. רעשים חזקים, קרבות, עצמים מקוללים או חקירת איזורים מיוחדים יאפשרו לשה"מ לבדוק את קיומן של מפלצות משוטטות בכל תור – ואולי אף בסיכוי מוגבר (ל־2־1, 3־1, או 4־1 ב־1ק6).

מרחק ההיתקלות

ברגע ששליט המבוך החליט כי תתרחש היתקלות וקבע את מצב ההפתעה של שני הצדדים, הוא יכול להחליט באיזה מרחק יהיו הצדדים זה מזה בשעה שההיתקלות תתרחש.

כששני הצדדים מופתעים, מרחק ההיתקלות הוא 1ק3X4 מ' (או 1ק10X4 מ' בחוץ). כשרק אחד מן הצדדים מופתע, הצד שאינו מופתע יבחין באחר ממרחק של 1ק3X4 מ' (או 1ק10X4 מ' בחוץ); ואילו הצד המופתע יבחין בו רק כשיגיעו למחצית המרחק.

כשאף אחד מן הצדדים אינו מופתע, התבונן בטבלת מרחקי ההיתקלות. כאשר סוג האיזור (מבוך, יער, אוקיינוס או תת־מיימי) ידוע, שה"מ יכול לגלות באיזה מרחק יהיו הצדדים זה מזה בשעת ההיתקלות.

הפתעה

כאשר מתרחשת היתקלות בלתי־צפויה, שני הצדדים מגלגלים 1ק6. צד שגלגל 1 או 2, הופתע. התוצאות האפשריות הן:

אף אחת מן הקבוצות לא הופתעה: שתי הקבוצות מודעות זו לזו ויכולות להגן על עצמן.

שתי הקבוצות מופתעות: שתי הקבוצות מאבדות סיבוב אחד, מפאת ההפתעה והבלבול; כשסיבוב זה מסתיים, שתי הקבוצות חוזרות לעשתונותיהן, הן מודעות זו לזו ועירניות לנעשה.

אחת מן הקבוצות מופתעת: הקבוצה שלא הופתעה יכולה לנצל את המצב ולהתחמק (הצלחה אוטומטית, זאת אומרת שהקבוצה השניה לא הבחינה בהם כלל), לתקוף (הקבוצה התוקפת זוכה בתור התקפה, לפני שהקבוצה השניה יכולה להגיב), או לעשות כל דבר אחר (אחד או שניים מחברי הקבוצה יישלחו לדבר עם הקבוצה המופתעת, בעוד שאר החברים יכינו מארב, למשל).

אם שה"מ קובע שתהיה היתקלות, עליו לגלגל 1ק6 עבור כל אחת מן הקבוצות – או לתת לשחקנים לגלגל בעצמם עבור הד"שים שלהם, אם אינו חושש לגלות לשחקנים כי משהו עומד לקרות. תוצאה של 1 או 2 אומרת כי הקבוצה הופתעה (אם כי, כאשר מדובר במפלצות, הגלגול עלול להיות שונה; ראה פרק 14). בכל היתקלות נתונה, האפשרויות הן שקבוצה אחת תופתע, שהקבוצה האחרת תופתע, ששתיהן יופתעו, או שאף אחת מהן לא תופתע.



פרק 7: היתקלות והתחמקות

נוהל היתקלות

1. **זמן משחק:** זמן המשחק מתחלף מתורים בני 10 דקות לסיבובים בני 10 שניות. שה"מ אינו צריך להודיע על כך לשחקנים, אלא כשהוא מודיע להם שהם משתתפים בהיתקלות.
2. **הפתעה:** שני הצדדים מבצעים את הגלגולים המתאימים (1ק6), הדובר עבור הד"שים, ושה"מ עבור המפלצות. כל צד שגלגל 1 או 2 - הופתע. אם שה"מ אינו רוצה להזהיר את השחקנים מפני ההיתקלות, הוא יכול לגלגל בעצמו את שתי הקוביות.
3. **יוזמה:** אם אחד מן הצדדים מופתע, הוא מאבד אוטומטית יוזמה. אם אף אחד מן הצדדים לא הופתע, שני הצדדים מבצעים גלגול יוזמה (1ק6), כדי לראות מי נע, מדבר או תוקף ראשון. הצד שגלגל ערך גבוה יותר הולך ראשון.
4. **תגובה:** אם שה"מ אינו יודע כיצד יגיבו המפלצות כלפי הד"שים, עליו לבצע גלגולי תגובה, כדי לקבוע את תגובתן הראשונית. ראה את טבלת תגובת המפלצות, תחת הסעיף "תגובת המפלצות".
5. **תוצאה:** שה"מ קובע את תוצאות פעולת השחקנים בדרך זו:
   א. אם הד"שים הפעילו מלכודת, שה"מ מחשב את התוצאות.
   ב. אם שני הצדדים יכולים לדבר ביניהם, יש לשחק את השיחה, עד שמגיעים לכדי הסכמה, עד שאחת הקבוצות עוזבת, או עד שמתחיל קרב.
   ג. אם הד"שים נמלטים, בצע בדיקת מוראל למפלצות או לדב"שים, כדי לבדוק אם הם מנסים לרדוף אחרי החבורה. אם כן, השתמש בחוקי ההימלטות והמרדף, המוסברים בהמשך פרק זה וראה אם הד"שים מצליחים להימלט.
   ד. אם אחד מן הצדדים, או שניהם, מתקיפים, המשחק ממשיך בנוהל הקרב (ראה פרק 8, עמוד 102; התחל בשלב 1 וגלגל שנית ליוזמה).
6. **סוף ההיתקלות:** לאחר שההיתקלות הסתיימה, התחל את המשחק בתור חדש. צא מנקודת הנחה שההיתקלות ארכה לפחות תור אחד.

כשאף אחת מן הקבוצות אינה מופתעת, שתיהן יכולות לפעול בו זמנית. אם האחת מחליטה לתקוף, האחרת יכולה להגיב מיד. אם האחת מחליטה לברוח, האחרת יכולה לפתוח במרדף. לאף אחת מהן אין יתרון על פני האחרת.

כל זה נכון גם במקרה ששתי הקבוצות הופתעו. שתי הקבוצות נתפסו בלתי מוכנות ומאבדות זמן מה, במהלכו הן מתארגנות לפעולה. אף אחת מן הקבוצות אינה חוזרת לעשתונותיה לפני האחרת. ברגע ששתיהן שולטות שוב במצב, הן יכולות לפעול, כאילו אף אחת מהן לא הופתעה.

כשאחת מהקבוצות הפתיעה את האחרת, היא יכולה, אם היא רוצה, לנצל את המצב. היא יכולה להתקיף ובמקרה זה תקבל סיבוב התקפות, במהלכו לא תוכל הקבוצה האחרת להגיב. היא יכולה לנסות להימלט, במקרה זה תימנע מכל היתקלות עם הקבוצה האחרת, ולא יהיה כל סיכוי שהקבוצה האחרת תרדוף אחריה או אפילו תבחין בה.

טבלת מרחקי ההיתקלויות

סביבה	תנאי ראיה	היתקלות	מרחק
מבוך*	אור טוב מאד	בחירת שה"מ	3X6ק4 מ׳
מבוך*	אור עמום**	בחירת שה"מ	3X6ק2 מ׳
מבוך*	אין אור†	בחירת שה"מ	3X4ק1 מ׳
מרחבים	אור יום	בחירת שה"מ	10X6ק4 מ׳
מרחבים	אור עמום**	בחירת שה"מ	10X6ק2 מ׳
מרחבים	אין אור†	בחירת שה"מ	10X4ק1 מ׳
אוקינוס/ים	אור יום	ספינה	300 מ׳
אוקינוס/ים	אור יום	מפלצת	10X6ק4 מ׳
אוקינוס/ים	אור עמום**	ספינה	120 מ׳
אוקינוס/ים	אור עמום**	מפלצת	10X6ק2 מ׳
אוקינוס/ים	אין אור†	ספינה	40 מ׳
אוקינוס/ים	אין אור†	מפלצת	10X4ק1 מ׳
מתחת־למים	כל תאורה	בחירת שה"מ	10X6ק1 מ׳

* או כל סביבה אחרת הנמצאת במבנה.
** או חשיכה מוחלטת כשמשתמשים בזיוונות.
† או ראיה קלושה מאד (שלג כבד, ערפל כבד, סופת חול וכדומה).

כשמתרחשת הפתעה, שה"מ יתבונן במפה ויחליט מה בדיוק קרה. הוא יתאר זאת בפני השחקנים, אשר ייאלצו לפעול במסגרת מיגבלות המצב.

תגובת המפלצות

אין להניח כי שתי הקבוצות יתקפו זו את זו אוטומטית, רק בגלל שהתרחשה היתקלות. כל אחת מן החבורות עשויה לשאוף לסחור, לדבר, להחליף שמועות ומידע, או אפילו לנסות לברוח.

הד"שים מחליטים כיצד ברצונם להגיב. שה"מ מחליט כיצד יגיבו המפלצות והדב"שים. תיאורן של אחדות מן המפלצות (ראה פרק 14) יקבע כיצד יגיבו, אך שה"מ עשוי לרצות כי מפלצת תגיב בדרך מסוימת. אם שה"מ רוצה להשתמש בתגובה אקראית למפלצות או לדב"שים, ביכולתו להיעזר בטבלת תגובות המפלצות.

אם שה"מ רוצה להשתמש בטבלת התגובות האקראיות של המפלצות, עבור היתקלות הד"שים במפלצות או בדב"שים, ביכולתו לגלגל 2ק6 על פי הטבלה ולהשתמש בתוצאות. לאחר הסיבוב הראשון, על שה"מ להתאים את גלגול ה־2ק6 של השחקן שהינו דובר הקבוצה, על־פי הבונוסים או העונשים לכריזמה שלו. בגלגול התגובה הראשון לא יתייחס שה"מ להשפעות הכריזמה של הד"שים.

טבלת תגובת המפלצות

גלגל 2ק6	תגובת המפלצות
2־3	המפלצת תוקפת
4־6	המפלצת עוינת (נוהמת, מאיימת); גלגל שנית בסיבוב הבא במגרעת 4-
7־9	המפלצת זהירה; גלגל שנית בסיבוב הבא
10־11	המפלצת נייטרלית; גלגל שנית בסיבוב הבא בתוספת 4+
12	המפלצת חברותית

שה"מ יכול לשנות את התגובות המופיעות בטבלה בהתאם למפלצת. מפלצת פחדנית המגלגלת 2 או 3, למשל, יכולה לברוח ולא להתקיף. אם גלגלה 4 עד 6, היא יכולה להישאר בעמדת התגוננות ולהתכונן לבריחה.

יכול להיות שתאלץ לגלגל יותר מפעם אחת על־פי טבלת תגובת המפלצות. כאשר התוצאה מורה כי עליך לגלגל שוב בסיבוב הבא, התר לד"שים להגיב בעצמם למפלצת. אם יעשו דבר הגורר תגובה מסוימת (תקיפה, למשל), לא תצטרך לגלגל שנית. אם ינסו לרמות, לנהל משא ומתן או להתיידד עם היצור, גלגל שנית על־פי הבונוס או העונשין המצוינים בטבלה.

פעולותיהם ודבריהם של הד"שים יכולים להשפיע על תגובת המפלצות. שה"מ יכול להעניק לד"שים בונוס עבור מחוות של ידידות. שה"מ יכול גם להעניש אותם, אם ניסו לאיים, נראו מפחידים או התנהגו בגסות. השינוי בקוביה יכול לנוע בין 2- ל־2+. אם דמות כריזמתית מדברת עם המפלצות, בעוד דמות אחרת נועצת מבטים, עושה תנועות מאיימות, או מתנהגת בקשיחות, עונש הגסות יכול בקלות לבטל את בונוס הכריזמה.

אל תגלגל יותר משלוש פעמים. אם בגלגול השלישי לא השיגה המפלצת תוצאה של 10 או יותר, היא תחליט לתקוף או לעזוב.

היתקלות במפלצות משוטטות

הטבלאות בחלק זה יסייעו לך ליצור מפלצות משוטטות והיתקלויות אקראיות. טבלאות ההיתקלות במבוך ברמות 1 עד 10 נותנות הנחיות לגבי מספר המפלצות היוצרות את ההיתקלות. למשל, עבור שורה שלשונה "הובגובלין 1ק6", גלגל 1ק6 ומצא את מספר ההובגובלינים בהם נתקלו הד"שים.

בטבלת ההיתקלות במרחבים, טבלת ההיתקלות בטירה וטבלת ההיתקלות בעיר, לא ניתנות הנחיות מספריות כאלה. בחן את תיאור המפלצת המסוימת בפרק 14; הטקסט שכותרתו "מספר המופיעים", מספק הנחיות מועילות לבחירת מספרי מפלצות להיתקלות.

הטבלאות בחלק זה הן טבלאות כלליות עבור מבוך "ממוצע". אנו מייעצים לשה"מ לבנות בעצמו טבלאות היתקלות למבוכים ולהרפתקות שלו. הוא יכול לשנות את תדירות ההיתקלויות, לכלול מפלצות חדשות שיצר בעצמו, להשתמש בסוגים שונים של קוביות (ק8, ק12 וכולי).

כשאמורה להתרחש היתקלות אקראית, על שה"מ לדעת, קודם כל, היכן נמצאות הדמויות – במבוך או במרחבים. "עיר", לצורך זה, היא כמו כל סביבת מרחבים אחרת.

אם ההיתקלות האקראית מתרחשת במבוך, עבור לסעיף "היתקלויות במבוך", המופיע בהמשך הפרק. אם זוהי סביבת מרחבים (או עיר), עבור לסעיף "היתקלויות במרחבים". שני הסעיפים מתחילים בעמוד 95.

טבלת היתקלויות מבוך רמה 1

גלגל 1ק20	מפלצת	מספר מופיעים
1	אורק	1ק6
2־5	אנשים	1ק3
6	ארבה מערות	1ק6
7	גובלין	1ק6
8	גועל	1ק2
9	זומבי	1ק3
10	חבורת דב"שים	חבורה אחת
11	חיפושית אש	1ק6
12	טרוגלודיט	1ק3
13	לטאה, שממית	1ק2
14	נדל ענק	1ק6
15	נחש שחור ענק	1ק2
16	סטירג'	1ק8
17	עכביש־סרטן	1ק2
18	קובולד	2ק6
19	שודד	1ק6
20	שלד	1ק10

טבלת היתקלויות מבוך רמה 2

גלגל 1ק20	מפלצת	מספר מופיעים
1	אורק	1ק10
2	איש־מערות	2ק4
3־5	אנשים	1ק3
6	גובלין	2ק4
7	גועל	1ק4
8	הובגובלין	1ק6
9	זוחל אשפה	1
10	זומבי	1ק6
11	חבורת דב"שים	חבורה אחת
12	חיפושית שמן	1ק6
13	טרוגלודיט	1ק6
14	לטאיש	1ק6
15	לטאה דרקונית	1
16	נול	1ק4
17	נחש שפיפון הבור	1ק6
18	עכביש, אלמנה שחורה	1
19	שלד	2ק6
20	שפך אפור	1

טבלת היתקלויות מבוך רמה 3

גלגל 1ק20	מפלצת	מספר מופיעים
1־2	אנשים	1ק3
3	ג'לי עכור	1
4	גרגויל	1ק3
5	דובלין	1ק6
6	הרפיה	1ק3
7	זוחל אשפה	1ק3
8	חבורת דב"שים	חבורה אחת
9	חיית־אדם, אדם־עכברוש	1ק6
10	חיפושית נמר	1ק4
11	טול	1ק4
12	לובש צורה	1ק2
13	מדוזה	1
14	נקזן	1ק3
15	עכביש טרנטולה	1
16	עוג	1ק3
17	פסל חי, קריסטל	1ק4
18	צל	1ק4
19	קובית ג'לטין	1
20	קוף לבן	1ק4

טבלת היתקלויות מבוך רמות 4־5

גלגל 1ק20	מפלצות	מספר מופיעים
1	ג'לי עכור	1
2	גרגויל	1ק4 + 1
3	דובלין	1ק6 + 4
4	דרקונגול	1ק2
5	הידרה (5 ראשים)	1
6	הרפיה	1ק4 + 1
7	חבורת דב"שים	חבורה אחת
8	חיית־אדם, אדם־זאב	1ק4
9	טרול	1ק2
10	כלב הבהוב	1ק4
11	כלב שאול (קב"פ 1ק3 + 2)	1ק4
12	מדוזה	1ק2
13	מומיה	1ק3
14	מפלצת הזחה	1
15	מפלצת חלודה	1ק2
16	ססיליה	1
17	ענק גבעות	1
18	עקרב ענק	1ק3
19	ראגודסה	1ק3
20	רפא	1ק2

טבלת היתקלויות מבוך רמות 6־7

גלגל 1ק20	מפלצת	מספר מופיעים
1	בזיליסק	1ק3
2	ג'לי עכור	1
3	דרקונגול	1ק3
4	הידרה (6־8 ראשים)	1
5	חבורת דב"שים	חבורה אחת
6	חיית־אדם*	1ק3
7	טרול	1ק4 + 1
8	כלב שאול (קב"פ 5־7)	1ק4
9	מומיה	1ק4
10	מינוטאור	1ק4
11	מנטיקור	1
12	מפלצת חלודה	1ק3 + 1
13	סלמנדרה, להבה	1ק2
14	ססיליה	1ק4
15	ספקטר	1ק3
16	עוג	2ק4
17	עכביש, טרנטולה	1ק3
18	ענק אבן	1ק2
19	ענק גבעות	1ק2
20	ערפד	1

* אדם־נמר או אדם־דוב

טבלת היתקלויות מבוך רמות 8־10

גלגל 1ק20	מפלצת	מספר מופיעים
1	בזיליסק	1ק6
2	גולם*	1
3	דרקון	1ק2
4	הידרה (7־12 ראשים)	1
5	חבורת דב"שים	1
6־7	חיית־אדם*	1ק6 + 1
8	חזיר השאול	1ק2
9	חימרה	1
10	מפלצת חלודה	1ק4 + 1
11	נחש*	1ק4 + 1
12	סלמנדרה*	1ק4
13	ספקטר	1ק3
14	עכביש*	1ק4 + 1
15־16	ענק*	1ק6
17	ערפד	1ק2
18	פודינג שחור	1
19	פסל חי*	1ק4 + 1
20	תולעת סגולה	1

* בחר כל סוג ושנה את מספר המופיעים על־פי רמת המפלצת.

היתקלויות במבוך

קבע את רמת המבוך בו מתרחשת ההיתקלות. היעזר בטבלה המתאימה לרמת זו. גלגל 1ק20 בטבלה וראה באיזו מפלצת נתקלו הד״שים.
בצע את הגלגול המצוין בעמודה שכותרתה ״מספר המופיעים״, כדי לקבוע כמה מפלצות מסוג זה משתתפות בהיתקלות. היעזר בפרק 14 למידע מורחב לגבי המפלצת.
שחק את ההיתקלות כמתואר קודם לכן, בסעיף ״היתקלויות״.

במקרה של היתקלות במבוך, קבע, ראשית, את רמת המבוך בו מתרחשת ההיתקלות. שה״מ או המחבר שיצר את המבוך כבר סיווגו אותו, קרוב לוודאי, כמבוך מ״רמה 1״, מ״רמה 2״ וכולי. אם לא עשו זאת, בחן את סוגי המפלצות המופיעות ברמה זו; אם הן נוטות להיות, בממוצע, ברמת נסיון (או קוביות פגיעה) 1, כנראה שזהו מבוך מרמה 1. אם הן נוטות להיות בדרגת הנסיון (או קוביות פגיעה) 3, כנראה שזהו מבוך מרמה 3; וכך הלאה.

בהמשך מופיעות טבלאות עבור רמות מבוך אחדות. גלגל 1ק20 בטבלה המתאימה לרמת המבוך. תוצאת ה־1ק20 תזהה את סוג המפלצת. עכשיו גלגל את הקוביה המצוינת בעמודה הימנית, כדי לקבוע כמה מפלצות מסוג זה ישתתפו בהיתקלות. למשל, ברמה הראשונה של מבוך, שה״מ מגלגל היתקלות. הוא נעזר בטבלת ההיתקלויות במבוך מרמה 1 ומגלגל 1ק20; התוצאה היא 14. בהתאם לטבלה, ההיתקלות תהיה עם נדל. הגלגול המצוין בעמודת ״מספר המופיעים״ לנדל הוא 1ק6; שה״מ מגלגל 1ק6 ומקבל 4. זאת אומרת שהד״שים נתקלו בארבעה נדלים עתה יכול שה״מ להיעזר בתיאור הנדלים בפרק 14, כדי לראות מה הם עושים, עד כמה הם חזקים, כיצד הם מתנהגים וכך הלאה.

המפלצות הרשומות בטבלאות ההיתקלויות במבוך שונות זו מזו בדרגת הקושי שלהן, תלוי בסוג המבוך בו הן נמצאות בדרך כלל. בהמשך הפרק נלמד כיצד מתכננים מבוך ונדון בהבדלי הקושי בין המבוכים השונים.

היתקלויות במרחבים

מצא את סוג הסביבה בה מתרחשת ההיתקלות בטבלת ההיתקלויות במרחבים. גלגל 1ק8 ובדוק בעמודה המתאימה לסוג הסביבה. התוצאה אומרת לנו באיזו תת־טבלה יש להיעזר. עבור לתת־הטבלה וגלגל 1ק12 בעמודה התואמת את סוג הסביבה בה מתרחשת ההיתקלות. התוצאה תאמר לך באיזו מפלצת נתקלו הד״שים.
חפש בפרק 14 את פרטי המפלצת ואת מספר המפלצות המופיעות. שחק את ההיתקלות, בהתאם לחוקים המתוארים בסעיף ״היתקלויות״ שבעמוד 91, תוך שימוש במרכיבי הראייה, המרחק וההפתעה.

במקרה של היתקלות במרחבים, סוג הסביבה מהווה גורם חשוב. בטבלת ההיתקלויות במרחבים, גלגל 1ק8 ובחן את התוצאה מול העמודה המתאימה לסוג הסביבה הנכון. דבר זה יפנה אותך לאחת מבין אחת־עשרה תת הטבלאות, תשע מביניהן מופיעות מיד לאחר הטבלה הראשית, והשתיים האחרות מופיעות לאחר מכן, בלוויית הסברים.

טבלת היתקלויות במרחבים

גלגל 1ק8	שטח פתוח, אדמות דשא	יער	נהר	ביצה
1	אדם	אדם	אדם	אדם
2	מעופף	מעופף	מעופף	מעופף
3	דמוי־אדם	דמוי־אדם	דמוי־אדם	דמוי־אדם
4	חיה	חרק	חרק	שחין
5	חיה	מיוחד	שחין	אלמת
6	מיוחד	חיה	שחין	אלמת
7	דרקון	חיה	חיה	חרק
8	חרק	דרקון	דרקון	דרקון

גלגל 1ק8	אדמת טרשים, הר, גבעה	מדבר	איזור מיושב*
1	אדם	אדם	טירה**
2	מעופף	מעופף	מעופף
3	דמוי־אדם	דמוי־אדם	דמוי־אדם
4	מיוחד	אדם	אדם
5	חיה	חיה	אדם
6	דמוי־אדם	דרקון	חיה
7	דרקון	אלמת	חיה
8	דרקון	חיה	דרקון

גלגל 1ק8	עיר	אוקינוס	ג׳ונגל
1	אדם	אדם	אדם
2	אלמת	מעופף	מעופף
3	דמוי־אדם	שחין	חרק
4	אדם	שחין	חרק
5	אדם	שחין	דמוי־אדם
6	אדם	שחין	חיה
7	אדם	שחין	חיה
8	מיוחד†	דרקון	דרקון

* כל איזור חקלאי מאוכלס הוא ״איזור מיושב״.
** היועץ בחלק ״היתקלויות טירה מיוחדות״ הנמצא בהמשך בתת־טבלה 10. היתקלויות טירה.
† היועץ בחלק ״היתקלויות עירוניות מיוחדות״ הנמצא בהמשך בתת טבלה 11. היתקלויות עירוניות.

גלגל 1ק12 על תת־הטבלה המתאימה לתוצאת הגלגול הקודם. בדוק את תוצאת ה־1ק12 מול העמודה המתאימה לסוג הסביבה.

למשל: הד״שים העפילו לרכס הרים מיוער. שה״מ יכול להחליט כי הסביבה הררית, יותר מאשר מיוערת. הוא מגלגל על־פי טבלת ההיתקלויות במרחבים; גלגול ה־1ק8 נותן 6. בעמודה ״אדמת טרשים, הר, גבעה״, מצוי מפגש עם יצור דמוי־אדם. שה״מ יסתכל בתת־הטבלה של דמויי האדם, יגלגל 1ק12 ויבחן את התוצאה מול העמודה ״אדמת טרשים, הר, גבעה״. גלגול שה״מ הוא 2, כלומר, הד״שים נתקלו בגובלין.

לאחר שזוהתה המפלצת, יש לבדוק בפרק 14 את פרטי המפלצת. פרק 14 יתאר את מנהגי המפלצת, פעולותיה, מספר המפלצות במפגש מיקרי וכולי.

כשכל המידע נמצא, ההיתקלות בד״שים יכולה להתחיל. היעזר בנוהל ההיתקלות ובטבלת מרחקי ההיתקלויות לגורמים נוספים היכולים להשפיע על ההיתקלות.

היתקלויות טירה מיוחדות

שה״מ יכול לקבוע את סוג דמותם של תושבי הטירה, בעזרת תת־טבלה 10: היתקלויות בטירה (עמוד 98) או על־ידי בחירה עצמאית. אם הוא מחליט להשתמש בטבלה, עליו לגלגל 1ק6; אם התוצאה היא 3, גלגל את ה־1ק6 פעם נוספת ובדוק איזה גזע דמויי־האדם יתקבל. עבור בני־אדם בעלי טירה, מכל סוג שהוא, גלגל 1ק20+8 ומצא את רמתם. רמות דמויי־האדם מצויינות בטבלה.

אם שה״מ לא קבע מראש את תגובת תושבי הטירה כלפי הד״שים, ביכולתו להשתמש בטבלת תגובת המפלצות, אשר הופיעה מוקדם יותר בפרק זה, או להשתמש בטבלת תגובות הטירה המופיעה בעמוד 99. עמודות ״התגובה״ שבטבלה יוצאות מנקודת הנחה שהשחקנים לא עושים דבר העשוי לעורר חשד או לעודד אמון.

שה״מ יכול בהחלט להתאים את גלגול הקוביה, אם מעשי הד״שים כלפי תושבי הטירה דורשים התאמה כזו.

כמו כן, עליך לזכור, כי עשויים להיות ד״שים לוחמים מדרגה גבוהה, שהינם בעלי זכות לקבלת מקלט בטירה במהלך ההרפתקה. ד״ש בעל זכות כזו, שיכריז על שמו ותארו, יקבל, בדרך כלל, תוצאה ״ידידותית״.

שים לב, כי האנשים המצוינים הם רק חלק מכוחותיו של בעל הטירה, הנשלחים בעקבות טיילים טורדניים; שאר כוחות הטירה יכללו אנשים נוספים, ואולי אף מפלצות מיוחדות.

מרדף: האנשים ינסו להבריח את הד״שים מנחלת האדון או לגבות מהם מס. סכום זה ישתנה, בהתאם לאופיו של האדון, העושר (או העוני) המשתקף מבגדי הד״שים וגורמים נוספים. סירוב לשלם עלול לגרור מאסר, גירוש או תקיפה של הד״שים. שה״מ יכול להתעלם מתוצאה זו אם אדון הטירה הוא סדרני והד״שים התנהגו יפה.

תת־טבלה 1. חיות

גלגל 1ק12	שטח פתוח אדמות דשא	יער	נהר	אדמת טרשים הר גבעה
1	בבון סלעים	זאב	דג סלעים	בבון סלעים
2	חולדה ענקית	זאב אימים	חדף ענק	דוב גריזלי
3	חזיר בר	חד־קרן	חזיר בר	דוב מערות
4	חית עדר	חזיר בר	חית עדר	זאב
5	חתול, אריה	חית עדר	חתול, נמר	זאב אימים
6	לטאה דרקונית	חתול, נמר	חתול, פנתר	חית עדר
7	נחש שפיפון	חתול, פנתר	סרטן ענק	חתול, אריה הרים
8	נחש אפעה	לטאה דרקונית	עכברוש ענק	נחש שפיפון
9	סוס רכיבה	לטאה טאוטרה	עלוקה ענקית	נחש אפעה
10	סמור ענק	לטאה שממית	קרפדה ענקית	פרדה
11	פיל	נחש אפעה	תנין	קוף לבן
12	פרדה	עכביש־סרטן	תנין ענק	קוף שלג
גלגל 1ק12	**מדבר**	**איזור מיושב**	**ג'ונגל**	**פרה־היסטורי**
1	גמל	זאב	חדף ענק	דוב מערות
2	גמל	חדף ענק	חזיר בר	זאב אימים
3	חית עדר	חולדה ענקית	חית עדר	חתול, שן־החרב
4	חית עדר	חזיר בר	חתול פנתר	טירנוזאורוס
5	חתול, אריה	חית עדר	לטאה דרקונית	טריסראטופ
6	חתול, אריה	חית עדר	לטאה מקורננת	טריסראטופ
7	לטאה טאוטרה	חתול, נמר	לטאה שממית	נחש
8	לטאה שממית	נחש צפע	נחש פתן הסלעים	נחש
9	נחש פתן	נחש שחור	נחש אפעה	פטרוזאור פטרודאקטיל
10	נחש אפעה	סוס רכיבה	נחש קוברה	פטרוזאור פטרנונדון
11	עכביש אלמנה	עכביש טרנטולה	עכביש־סרטן	פיל מסטודון
12	עכביש טרנטולה	עכברוש ענק	עכברוש ענק	תנין ענק

תת־טבלה 2. דמויי־אדם

גלגל 1ק12	שטח פתוח אדמת דשא	יער	נהר	ביצה
1	אורק	אורק	אורק	אורק
2	אלף	אלף	אלף	גובלין
3	גובלין	גובלין	דובלין	הובגובלין
4	דובלין	דובלין	הובגובלין	טרוגלודיט
5	הובגובלין	דריאדה	טול	טרול
6	זוטון	הובגובלין	טרול	טרול
7	טול	טול	לטאיש	לטאיש
8	טרול	טרול	לטאיש	לטאיש
9	נול	נול	נול	לטאיש
10	עוג	עוג	ניקסי	נול
11	ענק גבעות	ענק גבעות	ספרייט	ניקסי
12	פיקסי	ציקלופ	עוג	עוג
גלגל 1ק12	**אדמת טרשים הר גבעה**	**מדבר**	**עיר ואיזור מיושב**	**ג'ונגל**
1	אורק	אורק	אורק	אורק
2	גובלין	אורק	אלף	אלף
3	גמד	גובלין	גמד	גובלין
4	טרוגלודיט	הובגובלין	גובלין	דובלין
5	טרול	הובגובלין	הובגובלין	טרוגלודיט
6	ננס	טול	זוטון	טרול
7	ענק אבן	ספרייט	נול	לטאיש
8	ענק גבעות	עוג	ננס	נול
9	ענק כפור	עוג	ספרייט	עוג
10	ענק סערה	עוג	עוג	ענק אש
11	ענק עננים	ענק איש	ענק גבעות	ענק גבעות
12	קובולד	פיקסי	פיקסי	ציקלופ

התעלמות: לא ייעשה כל נסיון לסייע לחבורה או להטריד אותה.

ידידותיות: אדון הטירה מזמין את החבורה להתארח. (זו אינה, בהכרח, ידידות אמיתית; לדב״שים אחדים עלולות להיות כוונות זדוניות כלפי החבורה התמימה...).

היתקלויות עירוניות מיוחדות

בטבלת ההיתקלויות במרחבים, בעמודת איזור העיר קיימת תוצאה "מיוחדת". במקרה שמתקבלת תוצאה זו, שה״מ יכול לגלגל שנית ולהשתמש באחת מן התוצאות המקובלות יותר, או לגלגל על־פי תת טבלה 11: היתקלויות עירוניות (בעמוד 98).

כדי להשתמש בתת־טבלה זו, גלגל 1ק8 ומצא את הקטע בו עליך להשתמש בתת־הטבלה (תת־הטבלה מחולקת לקטעים נוספים, הממוספרים מ־1 עד 8). לאחר מכן, גלגל 1ק20 ומצא מיהו האדם בו נתקלו הד״שים.

תת־טבלה 11: היתקלויות עירוניות, מציגת רק את מקצוע הדמות בה נתקלו הד״שים ולא את רמתה או מטרותיה. שה״מ יצטרך להחליט כיצד תנהג הדמות בשעת ההיתקלות.

למשל, אלכימאי עשוי לרצות לשכור את השחקנים, כדי שיאתרו עבורו מרכיב נדיר כלשהו. הרוצח עשוי לארוב לאחד הד״שים. מבשל השיכר עשוי לארגן תחרות טעימה, על מנת לקבוע איזו בירה טובה יותר – שלו או של מתחרהו – ולנסות לשכנע את אחד הד״שים להשתתף בה. ולבסוף, פקיד הממשל ירצה אולי לנקום בפקיד ממשל אחר, הסוחט ממנו כספים, וינסה ולשכנע את הד״שים לעזור לו.

תוכל גם להשתמש בתת־הטבלה: התקלויות עירוניות, כשאתה מנסה להעלות בדמיונך מקומות מעניינים להיתקלות. הפוך את שם סוג הדמות לסוג הבניין או המקום המתאימים לה – למשל "שופט" יהפוך ל"בית משפט", ואילו "קברן" יהפוך ל"בית קברות".

מפלצות משוטטות וד״שים בדרגה־גבוהה

במשחק מדרגה נמוכה עוזרות המפלצות המשוטטות ליצור הרפתקות מעניינות, לשמור על ריכוז הדמויות ולהעניק לדמויות נקודות נסיון במצבים מסוכנים. אולם, ברגע שהדמויות מנוסות מאד, המפלצות המשוטטות אינן ממלאות עוד את ייעודן. אם שה״מ ימשיך להציב מול הד״שים את אותן המפלצות, ההיתקלויות יהפכו לעיקוב משעמם, או במקרה הטוב, להפוגה קומית.

על כן, משהגיעו הד״שים לדרגה גבוהה, על שה״מ להרהר מעט בכל היתקלות אקראית ולהחליט כיצד משפיעה רמת הנסיון של הד״ש על הדברים. עליו לבטל (זאת אומרת, לא לשחק) היתקלויות אשר יהפכו לקרבות משעממים ולהשאיר היתקלויות בעלות מטרות אחרות. למטרה זו קיימים שלושה סוגי היתקלויות שעל שה״מ לשקול אם לשחקם.

למשל, אין שום דבר רע בהיתקלויות למטרות הפוגה קומית, כל עוד הן משוחקות בצורה מכוונת למטרה זו. למשל, אם קבוצת דובלינים משוחקים היטב נתקלת בקבוצת הד״שים בעלי הדרגה הגבוהה, הסיטואציה יכולה להיות מצחיקה מאד. אולם אם תחזור על אותה היתקלות קומית (או דומה לה) כמה פעמים, היא תתחיל לשעמם ותימאס.

ישנן גם היתקלויות טקטיות. קבוצה גדולה של מפלצות מדרגה נמוכה, המכירות היטב את האיזור, בעלות טקטיקה טובה, מסתייעות במלכודות ובידן יתרון ההפתעה, יכולה להוות אתגר (או לפחות לעקב) לדמויות בדרגה גבוהה.

סוג נוסף מהוות היתקלויות ההימנעות המנומסת. רכילויות על כוחה של החבורה מן הדרגה הגבוהה נפוצות ברחבי המבוך או בסביבה וכן תיאור של כל אחד מחבריה; יצורים חלשים יותר ינסו להתחמק מיצורים מסוכנים אלה. כשמתרחשת היתקלות מפתיעה, היצורים בעלי הדרגה הנמוכה ינסו באופן אוטומטי להתחמק מן

תת־טבלה 3. בני־אדם*

גלגל 1ק12	שטח פתוח, אדמת דשא	יער	נהר	גבעה	מדבר
1	אציל	הרפתקן	הרפתקן	איש מערות	אציל
2	הרפתקן	חבורת דב״שים	חבורת דב״שים	איש מערות	בדואי
3	חמסן	חמסן	כוהן	איש מערות	בדואי
4	כוהן	חמסן	כוהן	הרפתקן	הרפתקן
5	לוחם	חמסן	לוחם	חמסן	כוהן
6	נווד	כוהן	סוחר	כוהן	לוחם
7	סוחר	לוחם	סוחר	לוחם	נווד
8	סוחר	סוחר	קוסם	סוחר	נווד
9	קוסם	קוסם	שודד	קוסם	נווד
10	שודד	שודד	שודד־ים	שודד	נווד
11	שודד	שודד	שודד־ים	שיכור קרב	סוחר
12	שיכור קרב	שיכור קרב	שודד־ים	שיכור קרב	קוסם

גלגל 1ק12	איזור מיושב	אוקינוס	ג'ונגל	ביצה
1	אציל	הרפתקן	איש מערות	הרפתקן
2	הרפתקן	סוחר	הרפתקן	הרפתקן
3	חבורת דב״שים	סוחר	הרפתקן	חבורת דב״שים
4	חיל משוחרר	סוחר	חמסן	חמסן
5	כוהן	סוחר	חמסן	כוהן
6	לוחם	סוחר	חמסן	לוחם
7	סוחר	פיראט	כוהן	סוחר
8	סוחר	פיראט	לוחם	סוחר
9	פרח כהונה	פיראט	סוחר	קוסם
10	קוסם	פיראט	קוסם	שודד
11	שודד	שודד־ים	שודד	שודד
12	שודד	שודד־ים	שיכור קרב	שיכור קרב

* כשמצויינת חבורת דב״שים, ההיתקלות היא בדמות אחת ברמת השם ומעלה, פלוס 2־20 תלמידים ברמות נמוכות. כשמצויינת רמת התואר, המפגש הוא עם 6־15 דב״שים בני רמה זו.

תת־טבלה 4. מעופפים

גלגל 1ק12	הר	מדבר	כל השאר
1	גרגויל	גרגויל	גרגויל
2	גריפון	גרגויל	גריפון
3	דבורה ענקית	גריפון	דבורה ענקית
4	היפוגריף	הרפיה	דרקונגול
5	הרפיה	לטאה דרקונית	היפוגריף
6	זבוב שודד	מגפת חרקים	זבוב שודד
7	מגפת חרקים	מנטיקור	לטאה דרקונית
8	מנטיקור	מנטיקור	ספרייט
9	פגסוס	מנטיקור	סטירג'
10	רוק קטן	רוק קטן	פגסוס
11	רוק גדול	רוק גדול	פיקסי
12	רוק ענק	רוק ענק	רוק קטן

תת־טבלה 5. שחינים

גלגל 1ק12	נהר/אגם	אוקינוס	ביצה
1	איש־דג	איש־דג	טרמיט מים
2	דג אוקינוס ענק	הידרה ים	טרמיט מים
3	דג חדקן ענק	הידרה ים	לטאיש
4	טרמיט מים	הידרה ים	לטאיש
5	לטאיש	טרמיט מים	סרטן ענק
6	לטאיש	טרמיט מים	עלוקה ענקית
7	ניקסי	טרמיט מים	עלוקה ענקית
8	סרטן ענק	נחש ים	עלוקה ענקית
9	עלוקה ענקית	נחש ים	תנין
10	עלוקה ענקית	נחש ים	תנין
11	תנין	נחש ים	תנין ענק
12	תנין ענק	ענק סערה	תנין ענק

תת־טבלה 6. דרקונים

גלגל 1ק12*	
1	דרקון אדום
2	דרקון זהב
3	דרקון ירוק
4	דרקון כחול
5	דרקון לבן
6	דרקון שחור
7	הידרה
8	הידרה
9	חימרה
10	לטא
11	סלמנדרה כפור
12	סלמנדרה להבה

* בים, גלגל 1ק10.

תת־טבלה 7. חרקים

גלגל 1ק12	
1	דבורה ענקית
2	זבוב שודד
3	חיפושית אש
4	חיפושית נמר
5	חיפושית שמן
6	מגפת חרקים
7	נמלה ענקית
8	עכביש אלמנה שחורה
9	עכביש טרנטולה
10	עכביש־סרטן
11	עקרב ענק
12	ראגודסה

תת־טבלה 8. אלמתים

גלגל 1ק12	
1	גועל
2	גועל
3	גועל
4	זומבי
5	זומבי
6	מומיה
7	נקזן
8	ספקטר
9	ערפד
10	רפא
11	שלד
12	שלד

תת־טבלה 9. מיוחדים

גלגל 1ק12	
1	בזיליסק
2	גורגון
3	חיית־אדם, אדם־דוב
4	חיית־אדם, אדם־זאב
5	חיית־אדם, אדם־חזיר בר
6	חיית־אדם, אדם־נמר
7	חיית־אדם, אדם־עכברוש
8	כלב הבהוב
9	מדוזה
10	מפלצת הזחה
11	עצנע
12	קנטאור

תת־טבלה 10. היתקלויות טירה

גלגל 1ק6	בעל הטירה	דרגה
1	כוהן	1ק20 + 8
2	קוסם	1ק20 + 8
3	דמוי־אדם	
	גלגל 1ק6 שנית:	
	1־2 אלף	10
	3־4 גמד	12
	5־6 זוטון	8
4־6	לוחם	1ק20 + 8
1ק6	**נטיית בעל הטירה**	
1	תוהו	
2־4	נייטרלי	
5־6	סדר	

הד״שים או לדבר איתם; מפלצות כאלה יתקפו את הד״שים רק במקרים נדירים ביותר. היתקלויות של הימנעות מנומסת יכולות להבהיר לדמויות כי הן חזקות ורבות השפעה עתה – דבר שיחזק את האגו שלהן.

כדי לשקף את עוצמת הדמויות מן הדרגה הגבוהה, על שה״מ לשנות את מוראל המפלצות (המתואר בפרק הבא). אם הד״שים ישתמשו בלחשים חזקים או בתכונות הקרב, המפלצות עשויות להחליט לסגת, או לשקול מחדש את עמדותיהן.

זוהי טעות לשנות סתם את טבלאות ההיתקלויות במפלצות, כך שרק מפלצות חזקות יופיעו בהן. ראשית, אין זה הגיוני ביותר (הד״שים יתפלאו לאן נעלמו כל היצורים החלשים יותר), ושנית, משום שדבר זה מייאש את השחקנים (הם יניחו, בצדק, כי ככל שיגבר כוחם, יפצה על כך שה״מ גם בחיזוק כוחן של כל המפלצות בעולם).

כלומר, שה״מ אינו אמור לבטל לגמרי את ההיתקלות במפלצות חלשות יותר. למשל, מפלצת חלשה, המרמזת על מצב מסוכן אשר לא התגלה עדיין, או מהווה הזדמנות למשחק תפקידים מעניין או מבדר, משרתת מטרה ברורה וחשוב להשאירה במשחק.

התחמקות ומרדף

כששתי קבוצות נתקלות זו בזו, אחת מהן (או שתיהן) עשויה להחליט להתחמק מן האחרת, או לדלוק אחרי הקבוצה הנמלטת. משמעו של דבר, כי ברגע ששתי הקבוצות מבחינות זו בזו, הקבוצה הנמלטת פונה לאחור ובורחת, בנסותה לצאת מטווח הראייה של הקבוצה האחרת. לכל אורך המרדף הזמן נמדד בסיבובים. הצד הנמלט הוא ״המתחמק״ והצד השני הוא ״הרודף״. נוהל ההתחמקות שבעמוד 99 מפרט למעננו את ההליך לטיפול בהתחמקות ורדיפה.

הגדרות

המונחים המופיעים בנוהל ההתחמקות מוסברים בפסקאות הבאות ויוצגו על־פי סדר שכיחותם.

מגע

מגע מתרחש כאשר שתי הקבוצות נתקלות זו בזו, כפי שמוסבר בחוקי ההיתקלות. הן אינן חייבות להיות קרובות זו לזו, אלא רק בטווח ראייה. בעת היתקלות אמור שה״מ לקבוע את מרחק הקבוצות זו מזו ואת מצב ההפתעה שלהן.

תת־טבלה 11. היתקלויות עירוניות*

1ק20	חלק 1	חלק 2	חלק 3
1	אופה	בעל מנסרה	חופר בארות
2	אורג	בעל מסבאה	חייט
3	אורג סלים	בעל ספינת מטען	חכם
4	איכר עני	בעל פונדק	חלבן
5	איש גילדת בעלי המלאכה	בעל פנסיון	חקלאי
6	אלכימאי	גאולוג	חרט עץ
7	אלף הרפתקן	גברת	חרש גלגלים
8	אמן/פסל	גובה מס	חרש מתכת
9	אסטרולוג	גזבר	חרש קשתות
10	אסטרונום	גמד הרפתקן	חרש שריונות
11	אציל	גנב הרפתקן	טבח
12	ארכיאולוג	ג'נטלמן/גברת	טוחן
13	אתלט	דייג	יינן
14	בדרן	דיפלומט	יצרן חבלים
15	בורסקאי	דרואיד הרפתקן	יצרן חצים
16	בנאי	זוטון הרפתקן	יצרן מטאטים
17	בנקאי	זמר	יצרן נרות
18	בן מלוכה	זקיף	יצרן סבון
19	בעל בית מרזח	חבתן	יצרן סככות
20	בעל בית מרחץ	חוטב עצים	יצרן רהיטים
1ק20	**חלק 4**	**חלק 5**	**חלק 6**
1	כוהן הרפתקן	מיסטיקן הרפתקן	נפח זכוכית
2	כורן	מלווה בריבית	סוהר
3	כורה פחם	מלח, פשוט	סוחר
4	כימאי	מלח, רב־חובל	סוחר בבאזאר
5	לבלר	מלטש יהלומים	סוחר נרות
6	להטוטן/חקין	מנהל משק	סנדלר
7	לוחם הרפתקן	מסגר	סנדלר למגפים
8	לוחם, שכיר חרב	מעבד עורות	ספן גונדולה
9	מאלף חיות	מעבוראי	ספר
10	מבריח	מרגל	סתת
11	מבשל שיכר	מרפא	עבד
12	מגלף עצמות	משגיח ארווה	עגלון
13	מדריך	משגיח הכלבים	עורך דין
14	מהמר	משרת, שכור	עשבונאי
15	מוזג	משרת, קשור בחוזה	פוליטיקאי
16	מועסק במקדש/כנסיה	מתרגם	פועל באולם העיריה
17	מועסק בתחנת מסחר	נגר	פועל בית־יציקה
18	מורה	נגר אוניות	פועל במאגר מים
19	מחסנאי	נווד	פועל במנזר
20	מטורף	נפח	פועל בנין
1ק20	**חלק 7**	**חלק 8**	
1	פועל יום	קצין צבא	
2	פועל מנסרה	קצין קרקעות	
3	פועל מספנה	קצב	
4	פחלצן	קרר	
5	פקיד גבוה	ראש העיר	
6	פקיד גילדה	ראש שיירה	
7	פקיד ממשלה	רוכל	
8	פרוון	רופא/רופא שיניים	
9	פרוצה	רוצח	
10	צוללן	רוקח	
11	צורף	רקדן	
12	צייד	שוטר מתנדב	
13	צמית	שומר	
14	קבצן	שומר באר	
15	קברן	שומר בית הקברות	
16	קדר	שומר מגדלור	
17	קוסם הרפתקן	שומר ראש	
18	קצין גילדת הגנבים	שופט	
19	קצין גילדת הסוחרים	שיכור העיירה	
20	קצין גילדת הקוסמים	תכשיטן	

* גלגל תחילה 1ק8 כדי לקבוע באיזה חלק להשתמש להיתקלות; לאחר מכן גלגל 1ק20 בחלק שיצא כדי למצוא את שוכן העיר בו נתקלו הדמויות.

טבלת תגובות הטירה

בעל הטירה	סוג/גודל הפטרול	תגובות (גלגל 1ק6) רדיפה	התעלמות	חברותיות
לוחם	2־12 פרשים כבדים	1־3	4־5	6
קוסם	2־12 חיילים רגליים כבדים	1	2־5	6
כוהן	2־12 פרשים בינוניים	1־2	3־4	5־6
דמוי־אדם	2־12 דמויי־אדם	1	2־5	6

החלטה להתחמק

בזמן היתקלות, כאשר אחת הקבוצות מפתיעה את האחרת (ואינה מופתעת בעצמה), ביכולתה לחמוק אוטומטית מן הקבוצה המופתעת, כלומר להסתובב ולרוץ לכיוון אחר (בטווח התנועה של סיבוב אחד). לרשות הקבוצה שלא הופתעה זמן מספיק לחמוק מטווח הראייה, לפני שהקבוצה השניה תתעשת ותהיה מוכנה למרדף. למעשה, אם הקבוצה המופתעת לא הבחינה בקבוצה שלא הופתעה, הקבוצה המופתעת לא תדע אפילו שאירעה היתקלות.

החלטה לרדוף

אם אף אחת מן הקבוצות בהיתקלות לא הופתעה ואחת הקבוצות מנסה לחמוק, הקבוצה האחרת צריכה להחליט אם לרדוף אחר הקבוצה הנמלטת. הד״שים יחליטו זאת על־פי שיקוליהם. מפלצות ודב״שים יבצעו בדיקת מוראל (המתוארת בפרק הבא). אם קבוצת הדב״שים מכילה סוגים שונים של מפלצות, השתמש במוראל המפלצת המנהיגה את הקבוצה. אם המפלצות/הדב״שים הצליחו בבדיקת המוראל, הם יפתחו במרדף. אם נכשלו, הם יתנו לד״שים להימלט ולא ירדפו אחריהם.

נסיון להתחמק

אם אף אחת מן הקבוצות לא הופתעה (או אם שתיהן הופתעו) ואחת מן הקבוצות מנסה להתחמק, על שה״מ לגלגל בטבלת סיכוי ההתחמקות. מצא את גודל הקבוצה הנמלטת והשווה אותו למספר המפלצות בהן נתקלה. התוצאה תהיה אחוז הסיכוי להימלטות מוצלחת. אם הקבוצה הגדולה מתפצלת למספר קבוצות קטנות יותר, גלגל בנפרד עבור כל אחת מן הקבוצות; בדרך זו יכול להיות שקבוצה אחת תצליח להימלט, בעוד האחרת תילכד.

דוגמה: חבורה בת 8 ד״שים נתקלת ביחידת סיור בת תריסר אורקים. השוואה בין העמודה ״גודל חבורה 5 עד 12״ והשורה ״מספר מפלצות שנפגשו 9+״ נותנת לנו סיכוי הימלטות של 70%. שה״מ מגלגל ק100; אם התוצאה היתה בין 01 ל־70, אזי הצליחו הד״שים להימלט מן המפלצות. אם תוצאת הגלגול היתה בין 71 ל־00, אזי המפלצות הצליחו לרדוף אחר הד״שים ולהדביקם.

שה״מ יכול להתאים את סיכויי ההתחמקות בהתאם לפני השטח, להבדלי מהירות או לגורמים אחרים המצוינים בטבלת ההתחמקות. למשל, איזור מיוער יכול להוסיף 25% סיכויי להתחמקות מן המפלצות. אם האיזור מוכר למפלצות, הן יכולות להשתמש בפניות חדות, טריקת דלתות וכדומה, לשם התחמקות. אם מהירות אחת הקבוצות גדולה פי 2 ממהירות הקבוצה האחרת – הסיכוי ישתנה ב־25% לטובת הקבוצה המהירה יותר (כלומר אם הקבוצה המהירה יותר היא הרודפת, על שה״מ להפחית 25% מסיכויי ההימלטות, ואם הקבוצה הנמלטת היא המהירה יותר, על שה״מ להוסיף 25% לסיכויי ההימלטות). אם הקבוצה הרודפת שלחה מספר קבוצות קטנות של חלוצים, ההימלטות תהפוך קשה יותר (עונשין של 10%– לסיכוי ההימלטות)

הערה חשובה: ללא קשר למספר עונשי ההימלטות, לקבוצה הנמלטת יהיו תמיד לפחות 5% סיכוי להתחמק.

המרדף ממשיך

אם נסיון ההתחמקות הראשון לא היה מוצלח, נפתח המרדף. התנועה מתרחשת במהירות ריצה, והזמן נמדד בסיבובים. כל צד מגלגל יוזמה פעם אחת כל סיבוב, כאילו היה זה קרב, כאשר שני הצדדים עושים את תור תנועתם בהתאם לגלגול היוזמה. המרדף יימשך עד שיתרחש אחד מן האירועים הבאים:

הצד הרודף יחליט לוותר על המרדף. הד״שים יחליטו אם לוותר על המרדף על־פי שיקול דעתם. מפלצות ודב״שים, לעומתם, יגלגלו בדיקת מוראל חדשה כל 5 סיבובים, כשכשלון משמעו כי ויתרו על המרדף.

הרודפים ידביקו את הנמלטים. דבר זה יכול להתרחש ממספר סיבות. אם הרודפים מסיימים סיבוב והדביקו את הנמלטים (שה״מ אמור לעקוב אחר מיקום שתי הקבוצות ואחר המרחק ביניהן, כדי לקבוע זאת), הם זוכים ביוזמה בסיבוב הבא ויכולים להתקיף ולהכריח את הנמלטים להסתובב בחזרה ולהילחם. במקרה אחר, יכולים הנמלטים להיתקל במכשול, אשר יימנע מהם את המשך ההימלטות (צוק תלול וגבוה, מסדרון ללא מוצא, דלת נעולה בצורה מכושפת, קבוצת אויבים נוספת וכולי). סביר להניח, כי מקרים אלה יסתיימו בקרב, אולם אפשר שהקבוצה הנמלטת תעדיף להיכנע.

המתחמקים נמלטים. קיימות מספר דרכים בהן יכולים המתחמקים להימלט מן הרודפים, בכללן הדרכים הבאות:

* הנמלטים יכולים, אם הזמן מתיר זאת, להטיל לחש שיאפשר להם להימלט. למשל, הם יכולים להטיל את לחש ה*שיעתוק* ולהעביר את החבורה למקום בטוח; את הלחש *מעבר קיר*, אשר יאפשר להם לעבור במקום בלתי־עביר (ולאחריו

נוהל התחמקות

1. **מגע:** שני הצדדים נתקלו זה בזה.
2. **החלטה להתחמק:** אחת הקבוצות מחליטה להתחמק. אם הקבוצה המתחמקת אינה מופתעת והקבוצה האחרת מופתעת, ההתחמקות מצליחה אוטומטית; עבור לשלב 6. אם הקבוצה האחרת אינה מופתעת, עבור לשלב 3.
3. **החלטה לרדוף:** על הקבוצה השנייה להחליט האם לרדוף. ד״שים יחליטו בעצמם; מפלצות חייבות להצליח בבדיקת המוראל (המוגדרת בפרק 8). אם הבדיקה היתה מוצלחת, ינסו המפלצות לרדוף (עבור לשלב 4). אם הבדיקה נכשלה, המפלצות לא ירדפו (עבור לשלב 6).
4. **נסיון להתחמק:** שה״מ מגלגל על־פי טבלת ההתחמקות. אם הד״שים הצליחו, הם התחמקו מרודפיהם (עבור לשלב 6). במקרה של כשלון, נמשך המרדף (עבור לשלב 5).
5. המרדף נמשך: התנועה נמדדת בסיבובים ושני הצדדים נעים במהירות ריצה; שני הצדדים מגלגלים 1ק6 ליוזמה, פעם אחת בכל סיבוב. הצד בעל הגלגול הגבוה יותר נע ראשון בכל תור. המרדף יימשך עד שיתרחש אחד מן הדברים הבאים:
   - א. הרודפים מחליטים לוותר. מפלצות חייבות לבצע בדיקת מוראל חדשה כל 5 סיבובים ולהמשיך במרדף עד שהבדיקה נכשלת. עבור לשלב 6.
   - ב. החבורה המתחמקת נתפסה על־ידי הרודפים (בגלל מהירות גבוהה יותר או בשל מכשולים בדרך). מתרחש קרב, עבור לנוהל הקרב בפרק 8.
   - ג. החבורה המתחמקת מצליחה להימלט (על־ידי שימוש בלחשים או בעקבות הצלחה בגלגול ההתחמקות על־פי טבלת ההתחמקות, במקרה שפני השטח מאפשרים התחמקות). עבור לשלב 6.
6. **אישוש מיקום:** המתחמקים נחים ומנסים לקבוע את מיקומם.

טבלת סיכויי ההתחמקות

גודל החבורה	מספר המפלצות שנתקלו בה	הסיכוי להתחמק
1־4	1	50%
	2־3	70%
	4+	90%
5־12	1־3	35%
	4־8	50%
	9+	70%
13־24	1־6	25%
	7־16	35%
	17+	50%
25+	1־10	10%
	11־30	25%
	31+	35%

גורמים משפיעים	השינוי בסיכוי
איזור מיוער	+25%
איזור פתוח ושטוח	−15%
הרודפים מהירים פי־שניים מהמתחמקים	-25%
המתחמקים מהירים פי־שניים מהרודפים	+25%
הרודפים הציבו גששים	−15%

יוטל לחש *ביטול קסם*, כדי שהרודפים לא יוכלו ללכת בעקבותיהם). לחש *קיר ברזל* יעכב את הרודפים ויאפשר למתחמקים להימלט.

* אם הדבר אפשרי, ירוצו הנמלטים למרחק רב מן הרודפים, כדי לצאת זמנית מטווח ראייתם בהגיעם לאיזור קשה יותר (למשל, יער עבות, מסדרון ארוך מלא דלתות והתפצלויות וכולי).

במקרים כאלה, שה"מ יגלגל שנית על־פי טבלת ההתחמקות לנמלטים, והצלחה פירושה שהרודפים אינם מצליחים ללכת בעקבותיהם.

* הנמלטים יכולים להפיל סחורות בהן מעוניינות המפלצות; מפלצת רעבה יכולה לחשוק במנות בשר, למשל, בעוד ערפד ישאף לאוצר קסום יותר. במקרים כאלה, שה"מ יגלגל 1ק6, אם הוא (או היא) חש כי החפץ שנעזב עשוי למשוך את תשומת ליבה של המפלצת. בתוצאה של 1 עד 3 תעצור המפלצת ותאסוף את הפריט, דבר שיגרום לה להתעכב זמן מה, במהלכו יספיקו המתחמקים להימלט.

אישוש מיקום

אם המתחמקים אכן הצליחו להימלט, עליהם לנוח זמן מה מן המאמץ ולאשש את מיקומם – כלומר לקבוע היכן הם נמצאים עתה.

בכל סיבוב מרדף נעו הנמלטים במהירות המקסימלית לכיוון בו בחר שה"מ. לא היה להם זמן להיעזר במפה, ושה"מ אמור להבהיר להם זאת היטב. אם התנועה הביאה אותם למקומות מוכרים, מצבם סביר. אולם, אם נסיון ההתחמקות הביא אותם לאיזור בלתי־מוכר, (איזור מרחבים המרוחק מדרכים מוגנות, או קומות בלתי־צפויות במבוך), על־פי שיקול דעתו של שה"מ, יילכו הדמויות לאיבוד. עליהן למצוא את דרכן בחזרה לאיזורים מוכרים.

התחמקות בים

ספינות הנפגשות בים עשויות לרצות להתחמק זו מזו. כדי לקבוע את סיכויה של ספינה לחמוק מספינה אחרת, היעזר בטבלת התחמקות ספינות.

אם ההתחמקות מוצלחת, הרודף אינו רואה עוד את קורבנו ואינו יכול למצוא אותו שוב או להתקיפו למשך יממה. ספינה יכולה להתחמק מרודפה על־ידי הפלגה לארכיפלג מבלבל או לאיזור ערפילי, התחבאות במפרצון והימלטות ממנו מיד לאחר מעבר הספינה האחרת וכדומה.

טבלת התחמקות ספינות

מהירות הספינה המתחמקת (לסיבוב)	סיכוי להתחמק
מהירה מהספינה הרודפת	80%
0־30 מ' איטית יותר	50%
31־60 מ' איטית יותר	40%
61־90 מ' איטית יותר	35%
91־120 מ' איטית יותר	25%
121+ מ' איטית יותר	10%

אם ההתחמקות לא היתה מוצלחת, המרדף מתחיל, כשהרודף נמצא במרחק 300 מ' מן הנרדף במזג אויר נאה (אם מזג האויר מקשה על הראייה, יכול שה"מ להחליט כי המרחק ההתחלתי בין הרודף למתחמק יהיה קצר יותר).

אם מהירות הרודף גדולה ב־0 עד 10 מ' לסיבוב ממהירות הנרדף, הפער ביניהם יצטמצם ב־10 מ' לכל סיבוב. אם ההפרש גדול מ־10 מ' לסיבוב, הפער יצטמק בקצב התנועה הנורמלי של הרודף.

ספינה איטית יכולה להדביק ספינה מהירה הודות למלחיה המעולים. אם הספינה הנמלטת נכשלת בגלגול על־פי טבלת התחמקות מספינות, אך היא מהירה מן הספינה הרודפת, משמעו של דבר שהספינה הרודפת נעה בצורה יעילה הרבה יותר מן הספינה הנמלטת.

אם שה"מ משתמש בחוק המיומנויות הכלליות, הוא יכול לגלגל עבור מיומנויות הניווט של שני הקברניטים ולתת להם להתחרות זה בזה. אם הקברניט של הספינה המתחמקת גלגל מיומנות טובה יותר, הספינה הצליחה להתחמק.

אם הרודף גלגל טוב יותר, הוא מצליח לסגור את הפער בצורה שהוסברה בפיסקה זו.

איזון היתקלויות (אפשרי)

כאשר שה"מ אינו בטוח אם ההיתקלות היא אתגר הוגן, הוא יכול להשתמש בשיטה הבאה על מנת להחליט. חוק אפשרי זה נותן מושג מדויק למדי לגבי השפעת ההיתקלות על החבורה. למרות שהשיטה מסובכת מכדי לסייע בכל היתקלות אקראית, היא שימושית בהיתקלויות מתוכננות מראש. אולם, שה"מ אינו חייב להשתמש בה, ושום חוק אחר במו"ד אינו מתבסס על השימוש בה.

השיטה יוצאת מנקודות ההנחה הבאות:

* חבורת הד"שים מורכבת מעירוב רגיל של סוגי דמויות, מצויידות בהתאם (הן בציוד והן בכלי קסם). בחן את תכונותיה המיוחדות של המפלצת בה נתקלו; אם יש לה תכונות, אשר אף־אחת מן הדמויות בחבורה אינה יכולה להתמודד עימן, משמע שהמפגש קשה מדי עבור החבורה.

* המפלצת נתקלת בחבורה בצורה רגילה. אם המפלצת ממתינה במארב או משתמשת במלכודות או בכלי נשק מיוחדים, שה"מ יתייחס להיתקלות כאילו היתה חזקה ברמה אחת ממה שהראו חישוביו.

* המפלצות בהן נתקלת החבורה שייכות כולן לאותו זן. אם קבוצה מעורבת של מפלצת נתקלת בחבורה, וודא כי הסכום הכולל של קוביות הפגיעה המותאמות שלהן נמצא בטווח הרצוי. אם המפלצות רכובות, הוסף רק מחצית ממספר קוביות הפגיעה של הרוכב או הרכוב, החלש ביניהם, כתוספות לקוביות הפגיעה המתוקנות של החזק יותר.

* רמת החבורה הכללית (רח"כ) מקבילה לערך קוביות הפגיעה של המפלצות. הרח"כ (המתואר ומפורט בהמשך) אינו מותאם לכלי קסם או



ליכולות מיוחדות. אם שה"מ מאמין כי היכולות המיוחדות ימלאו תפקיד חשוב בהיתקלות (למשל, אם החבורה מורכבת כולה מקוסמים בדרגה 18), שה"מ יצטרך להוסיף לרח"כ עוצמה, כמפורט בהמשך.

* החבורה נמצאת במלוא עוצמתה. שה"מ יכול להוריד את רח"כ החבורה, אם אינה נמצאת במלוא עוצמתה.

נוהל איזון ההיתקלויות

עקוב אחר השלבים הבאים וקבע את השפעת ההיתקלות:

1. קבע את הרח"כ (רמת החבורה כללית) של חבורת הד"שים.
2. קבע את קוביות הפגיעה המתוקנות והאישיות של המפלצות.
3. קבע את סוג האתגר בו נתקלת החבורה.

הגדרות

המונחים המופיעים בנוהל איזון ההיתקלויות מוסברים כאן על־פי סדר ביצועם.

קביעת הרח"כ

רמת החבורה הכללית (רח"כ) היא סך כל רמות הנסיון של כל שחקני החבורה. אם החבורה מורכבת משש דמויות ברמה 10, הרח"כ יהיה 60(6X10).

שה"מ יכול להוריד את הרח"כ, אם החבורה אינה מחזיקה בעוצמתה המלאה. אם דמות ספגה נזק של נקודת פגיעה אחת לפחות לכל רמת נסיון שיש לה (כלומר, דמות ברמה 8 ספגה נזק של 8 נקודות פגיעה לפחות), התייחס אליה כאל בעלת רמת נסיון אחת פחות ממה שהיא למעשה.

אם היא קבלה נזק של לפחות שתי נקודות פגיעה לכל רמת נסיון שיש לה (במקרה הזה, 16 נקודות נזק), התייחס אליה כאילו ירדה בשתי רמות. לצרכי הרח"כ, נזק יכול להוריד את רמת הדמות עד מחצית (מעוגלת כלפי מטה) מרמת הנסיון המקורית שלה.

דוגמא: לוחם ברמה 8, בעל 40 נקודות פגיעה, ספג 24 נקודות נזק. זאת אומרת, 3 נקודות נזק עבור כל רמת נסיון שיש לו - כלומר, למטרות חישוב הרח"כ הוא נחשב כלוחם ברמה החמישית (8−3=5).

קביעת קוביות הפגיעה המתוקנות והאישיות של המפלצות

מספר קוביות הפגיעה האישיות המתוקנות מייצג את יעילותה הכוללת של המפלצת. זוהי הדרך לשלב את קוביות הפגיעה עם היכולות המיוחדות.

כדי למצוא את קוביות הפגיעה האישיות המתוקנות, קח את קוביות הפגיעה של המפלצת, אם יש תוספות לקוביות הפגיעה, חלק את נקודות הפגיעה הנוספות בחמש, עגל כלפי מעלה והוסף את התוצאה למספר קוביות הפגיעה. כך, למשל, יצור בעל קב"פ 3+4, ייחשב כבעל קב"פ 5.

אם ישנן הפחתות מקוביות הפגיעה, הורד 1/2 קוביית פגיעה לכל 2 נקודות שהופחתו. כך למשל, יצור בעל קב"פ 1-1 ייחשב כבעל קב"פ 1/2.

לאחר מכן, הוסף מחצית מקוביות הפגיעה המקוריות לכל בונוס עוצמה. בונוסים לעוצמה כוללים:

* כל כוכבית המופיעה ליד קוביות הפגיעה של המפלצת.

* יכולות דב"ש מיוחדות. לחבורות דב"שים, הענק תוספת רמה על כל אחד מן המצבים הבאים: 1) לכל חברי החבורה יש נשק 2+ ומעלה. 2) בחבורה נמצאים מטילי־לחשים (קח את עוצמת הקסמים הגבוהה ביותר שבאפשרותם להטיל, חלק אותה בשתיים. את התוצאה חלק במספר דמויות החבורה ועגל כלפי מעלה; התוצאה היא תוספת העוצמה שיש להוסיף לקוביות הפגיעה האישיות המתוקנות של כל אחד מאנשי החבורה).

דוגמה: תיאור המפלצת (מפרק 14) אומר "קב"פ 9**". עבור כל אחת מן הכוכביות הוסף מחצית מקוביות הפגיעה המקוריות; כלומר, כל כוכבית שווה לקב"פ 4.5 קוביות הפגיעה האישיות המתוקנות של המפלצת הן 18.

דוגמה: בחבורת דב"שים יש ארבעה חברים. אחד מהם מטיל לחשים המגיעים עד לעוצמה השמינית. תוספת הכמות של החבורה שווה ל־1/4 (4 ÷ 2 ÷ 8 רמות), או תוספת רמה אחת לכל אחד מארבעת בני החבורה.

אם בהיתקלות משתתפת יותר ממפלצת אחת, חבר את כל קוביות הפגיעה האישיות המתוקנות של המפלצות המשתתפות.

קביעת סוג האתגר

סוג האתגר בהיתקלות נמדד באחוזים. כדי למצוא את המספר, חלק את הסכום הכולל של קוביות הפגיעה האישיות המתוקנות של המפלצות ברח"כ של חבורת הד"שים. זכור, כי מספר כמו "0.5" מתורגם באחוזים ל־50%, כמוצג בטבלת אחוזי האתגר, המופיעה להלן.

כאשר משתמש שה"מ בחוק האפשרי לאיזון היתקלויות, עליו לקבוע את רמת האתגר שתהווה ההיתקלות (ראה טבלת אתגרי ההיתקלויות). אז הוא יכול להכפיל את הרח"כ באחוזי האתגר הרצויים (על־פי טבלת אחוזי האתגר) ולקבל את טווח קוביות הפגיעה הרצוי.

חלק את המספר הגבוה ביותר שהתקבל בקוביות הפגיעה המתוקנות של המפלצת וקבל את מספר המפלצות האמורות להשתתף בהיתקלות. שה"מ יכול לשנות את המפלצות: לחזק אחת מהן, כדי שתהפוך למנהיגה, או להחליש אחת מהן, כך שתהיה מפלצת צעירה יותר.

בשעת בדיקת השפעת ההיתקלות, שה"מ יכול לקחת את הסכום הכולל של קוביות הפגיעה האישיות המתוקנות של המפלצות ולחלק ברח"כ x 100, כדי לקבוע את האחוז. לאחר מכן, הוא יכול לחפש את התוצאה בין רמות האתגר המצוינות בטבלת אתגרי ההיתקלויות.

המונחים המצוים בטבלת אתגרי ההיתקלויות מוגדרים בפסקאות הבאות ורשומים על־פי כמות האתגר שהם מהווים.

טבלת אחוזי האתגר

מספר	=	אחוז
0.1	=	10%
0.2	=	20%
0.3	=	30%
0.4	=	40%
0.5	=	50%
0.6	=	60%
0.7	=	70%
0.8	=	80%
0.9	=	90%
1.0	=	100%

טבלת אתגרי ההיתקלויות

קב"פ מתואם של רח"כ	רמת האתגר
110%+	מסוכן מאד
110%־90	מסוכן
90%־70	ראשי
70%־50	אתגר
50%־30	קרב טוב
30%־20	הסחת דעת
20%־10	משני
10%־1	קל מדי

מסוכן מאד: היתקלות זו היא רצחנית. אם הד"שים לא ייסוגו או יברחו, סביר להניח כי יובסו וייהרגו. סוג זה של היתקלות משמש ליצירת "מצבי אין סיכוי", כאשר שה"מ רוצה להבהיר כי לשחקנים לא יהיה סיכוי לנצח את המפלצות העומדות מולם.

מסוכן: כוחן של מפלצות אלה זהה לכוחה של החבורה וסיכויי הצדדים לנצח זהים. היתקלות זו תדרוש ניצול של רוב משאבי החבורה, וסביר להניח כי כמה מאנשי החבורה ימותו. היתקלויות מסוכנות משמשות לרוב בקרב הסיום המפואר של משימה ארוכה.

ראשי: סוג זה של היתקלות מהווה לרוב את שיאה של ההרפתקה. אם היו בהרפתקה קרבות מעטים בלבד, יכול שה"מ לכלול היתקלות אחת, או שתיים, מסוג זה.

אתגר: היתקלות זו תהווה אתגר לעוצמתה של החבורה, אולם אם זו תשחק היטב, יהיה לה סיכוי טוב לנצח. אם ההרפתקה קצרה, כדאי להשתמש בשלוש עד חמש היתקלויות כאלה.

קרב טוב: זוהי רמת ההיתקלויות הנפוצה ביותר וכחצי מההיתקלויות בהרפתקה יהיו מרמת אתגר זו. בקטגוריה זו נכללות גם היתקלויות אקראיות קשות.

הסחת דעת: היתקלות קטנה זו תעלה לחבורה במספר נקודות פגיעה, אולם הם ינצחו בה בקלות רבה. מומלץ להשתמש בהיתקלות זו כאשר החבורה עוברת היתקלויות רבות, ללא הזדמנות לנוח ביניהן.

משני: רוב ההיתקלויות האקראיות אמורות להיות מרמת אתגר זו. פעמים רבות ישמשו ההיתקלויות המשניות כדי להתריע בפני החבורה על סכנה גדולה יותר בהמשך.

קל מדי: היתקלות זו היא קלה מדי ומומלץ להתעלם ממנה, או לשחק אותה בהומור. אין היא מהווה כלל אתגר עבור החבורה, כל עוד זו חמושה ואינה פגועה קשה מדי.

היפוך התהליך

אם נמצא את סך כל קוביות הפגיעה של קבוצת המפלצות בה נתקלת החבורה, נוכל להעריך מראש את רמת האתגר של ההיתקלות. אם שה"מ רואה כי התוצאה הצפויה אינה לטעמו, ביכולתו לשנות את מספר המפלצות או את נקודות הפגיעה שלהן.

קיימות סיבות רבות וטובות לשינוי הפרטים הקיימים. אם החבורה נפצעה קשה, עשוי שה"מ לרצות להציל כמה שחקנים מן המוות הצפוי להם.

אם החבורה מצאה מעט אוצרות יחסית, שה"מ עשוי לרצות להגדיל את האוצר, ועימו, כמובן, גם את גודל הסכנה.

כאשר היתקלות הופכת לקרב, המאבק משותק בסיבובי קרב, כל סיבוב קרב אורך 10 שניות משחק. במהלך הסיבוב יכולות הדמויות לעשות דבר אחד בלבד: לנוע, להילחם, להטיל לחש, ללגום שיקוי, או לבצע כל פעולה אחרת, אותה יכול אדם לבצע, באופן רגיל, בעשר שניות. דמות אינה יכולה לעשות שני דברים בסיבוב אחד, כמו למשל לרוץ 7 מ' ואז לתקוף. היא תוכל לרוץ 7 מ' בסיבוב אחד, ולתקוף בסיבוב שלאחריו.

לעיתים רחוקות מאוד יעמדו השחקנים במקום וילחמו, מבלי לנוע מעמדה אחת לאחרת. כאשר דמות מתקיפה, אנו מניחים כי היא משנה את מיקומה. על מנת להבהיר תנועה מוגבלת זו, דמות יכולה לנוע עד 1.5 מ' כשהיא נלחמת. תנועה בדרך זו אינה נחשבת לפעולה במשך הסיבוב.

בתגרה הכוונה לקרב פנים אל פנים בלבד. קרב מורה על שימוש בנשק קר, כלי יריה או הטלת לחשי קרב, המשמשים באופן משולב. פרק זה יעסוק בכל פרטי הקרבות בין יחידים ובין חבורות. קרבות ענק (בין צבאות) יידונו בפרק 9.

סדר הקרב

רבות מתוצאות ההיתקלויות מן הפרק הקודם היפנו אותך לנוהל סדר הקרב. סדר הקרב הוא רשימה לשימוש שה"מ, המכילה את כל הפעולות האפשריות במהלך סיבוב קרב אחד. זכור כי סדר הקרב הוא בגדר הנחיה בלבד – שה"מ יתעלם ממנו, כאשר השכל הישר סותר את סדר הקרב.

נוהל סדר הקרב

א. *יוזמה:* כל צד מגלגל 1ק6 כדי לקבוע יוזמה.
ב. *הצד הראשון שפועל:* הצד שזכה ביוזמה, פועל ראשון:
1. *מוראל (אפשרי):* מפלצות ודב"שים מגלגלים לבדיקת מוראל. כמו כן, כל מי שזקוק לגלגול הצלה כנגד השפעה מתמשכת עושה זאת כעת.
2. *תנועה:* דמויות הבוחרות לנוע עושות זאת כעת.
3. *קרב קליעים:* דמויות, המשתמשות בכלי קליעים או בכלי הטלה, מתקיפות.
   א. הן בוחרות את מטרותיהן.
   ב. הן מבצעות את גלגולי ההתקפה שלהן.
   ג. הן מגלגלות נזק עבור כל התקפה מוצלחת.
4. *לחשים:* דמויות המשתמשות בלחשים עושות זאת כעת:
   א. הן בוחרות את מטרותיהן.
   ב. מטרותיהן מגלגלות גלגולי הצלה, אם הדבר מתאים.
   ג. שה"מ מיישם את התוצאות.
5. *קרב פנים אל פנים:* דמויות הנלחמות בקפא"פ מתקיפות כעת.
   א. הן בוחרות את מטרותיהן.
   ב. הן מבצעות את גלגולי ההתקפה שלהן.
   ג. הן מגלגלות נזק עבור כל התקפה מוצלחת.

ג. *הצד השני פועל:* הצד שהפסיד בגלגולי היוזמה פועל עתה, תוך ביצוע אותם חמישה שלבים.
ד. *תוצאות מיוחדות:* שה"מ מכריז על כל התוצאות המיוחדות.

מונחי היוזמה, המוראל, התנועה, קרב כלי־היריה, הלחשים והקפא"פ מתוארים בפירוט בהמשך פרק זה, תחת הכותרת המתאימה.

תוצאות מיוחדות

בסוף הסיבוב קובע שה"מ את כל תוצאות "הפעולות המיוחדות": נסיונות הנסיגה, הצעות הכניעה, השימוש במיומנויות מיוחדות וכדומה. ייתכן ששה"מ יעדיף לקבוע את תוצאתה של פעולה מיוחדת בשלבים אחרים של סיבוב הקרב. למשל, אם גנב מנסה לנוע בשקט, שה"מ יכול לקבוע את מידת ההצלחה של השימוש ביכולת זו, במהלך שלב התנועה של אותו הסיבוב.

יוזמה

הפעולה הראשונה בסיבוב הקרב היא גלגול יוזמה. גלגול היוזמה קובע מי יפתח בקרב.

יוזמה קבוצתית

שה"מ מגלגל 1ק6 עבור הדב"שים; אחד השחקנים מגלגל 1ק6 עבור הד"שים. הצד שגלגל את המספר הגבוה יותר, יפעל ראשון. במקרה של שוויון, כל הפעולות בסיבוב זה מתרחשות בו־זמנית. אולם, גם כאשר היוזמה היא סימולטנית, שלבי סדר הקרב מתנהלים כסדרם.

הקבוצה הזוכה ביוזמה פועלת ראשונה. שים לב, כי הקבוצה אשר ניצחה ביוזמה אינה חייבת לתקוף. השחקנים ושה"מ יחליטו, על סמך הנסיבות, אם הדמויות רוצות לדבר, להתקדם, לברוח או לתקוף.

בדומה, המפלצות יחליטו, בהתאם למצב בו הן נמצאות ובהתאם ליכולתן לפרשו, כמו גם על־פי התנהגותן האופיינית, מה יעשו אם יזכו ביוזמה. אחדות מהן לא ירצו להילחם. אחדות, טריטוריאליות, יאמרו לד"שים להתרחק ממאורתן, אולם לא יתקפו, אלא במקרה שיופרעו. אחדות ייסחרו או יחליפו מידע ואחרות פשוט יתקפו.

יוזמה והתקפה כפולה

אם למפלצת, הזוכה ביוזמה יש יותר מהתקפה אחת, היא תבצע את כל התקפותיה לפני שדמות השחקן תקבל הזדמנות להגיב. אם דמות ברמה גבוהה, בעלת התקפה כפולה, מנצחת ביוזמה, היא תוכל לבצע את כל התקפותיה, לפני שיוכל הצד השני לנוע.

שוויון

אם שני הצדדים גלגלו ערך יוזמה זהה, כל הפעולות יתרחשו בו זמנית; הפעולות הן "סימולטניות" ושום צד אינו מנצח ביוזמה.

בסיבוב בו האירועים מתרחשים סימולטנית, כל דמות או מפלצת הבוחרת להתקיף, זוכה לגלגל את כל התקפותיה. אפילו אם התקפותיה של דמות אחת הרגו יריב, היריב זוכה, בכל זאת, לגלגל את גלגולי ההתקפה שלו, משום ששתי ההתקפות מתרחשות בו־זמנית.

דמויות הבוחרות לברוח יעשו זאת. אם דמות אחרת בחרה לתקוף את הבורח, היא זכאית לבצע את ההתקפה. אם התוקף מפספס את הבורח, או שאינו מצליח להרגו, הבורח ישלים את תנועתו במלואה.

דמויות הבוחרות לדבר יקבלו מספר מילים, באמצעותן יבטאו את מה שרצו לומר, לפני שהאלימות תתפרץ (בהנחה שהאלימות אכן מתפרצת; אולי כולם רצו, בעצם, לדבר!). כל הדמויות, אשר החליטו לתקוף או לברוח, יעשו זאת וגם השחקן אשר בחר לדבר יוכל לתקוף או לברוח, על־פי בחירתו... לאחר שכל השאר ביצעו את צעדיהם.

יוזמה אישית (אפשרי)

כל שחקן מגלגל 1ק6 עבור הדמות שלו; שה"מ מגלגל 1ק6 עבור כל מפלצת או דב"ש. בעל הגלגול הגבוה ביותר פועל ראשון. במקרה של שוויון, הדמויות שגלגלו ערכים זהים יגלגלו שנית. ברגע שייפתרו כל מצבי השוויון, המגלגל את הערך הגבוה יותר יפעל ראשון.

יהיו שליטי מבוך אשר יבחרו להשתמש ב"יוזמה אישית". בצורה זו של יוזמה, כל שחקן מגלגל 1ק6 עבור הדמות שלו, ושה"מ מגלגל 1ק6 עבור כל מפלצת או דב"ש המעורבים בהיתקלות. מלבד זאת, השיטה פועלת בדיוק כמו שיטת היוזמה הרגילה. אפילו אם שה"מ מעדיף יוזמה קבוצתית, הוא עשוי לרצות להשתמש ביוזמה אישית במקרה בו הגיעו שתי הקבוצות (בגלגול היוזמה הקבוצתית) לתיקו.

השפעות הזריזות (אפשרי)

שה"מ יכול להתחשב בזריזות הדמויות ולהוסיף את השפעת הזריזות לגלגול היוזמה, על־פי הבונוסים והעונשים המפורטים בטבלת ערכי התכונה בעמוד 9. בונוס ליוזמה האישית של ד"ש אינו משפיע על גלגול היוזמה הקבוצתי.

מוראל (אפשרי)

שה"מ יכול להתעלם לחלוטין מחוק זה ולקבוע את המוראל בהתאם למצב, בהתאם לטבע היצור בו מדובר, או בהתאם לכל גורם אחר הנראה לו רלוונטי. בדיקת המוראל אמורה להקל על שה"מ ולספק לו דרך מהירה להחליט כיצד מתנהגים יצורים; הוא אינו אמור למנוע ממנו לשחק דמות כפי שהוא מדמה אותה.

שה"מ מגלגל 2ק6 כנגד ערך המוראל של היצור (הנמצא בתיאור היצור). אם הגלגול זהה לערך המוראל, או נמוך ממנו, היצור ממשיך בקרב; במקרים אחרים, הוא נמנע מקרב. רק דב"שים ומפלצות מגלגלים מוראל; הד"שים מכלכלים את צעדיהם בעצמם.

מוראל הוא מידת האומץ, הנאמנות והאופטימיות של יצור. לכל המפלצות והדב"שים יש ערך מוראל מספרי, המסייע לקבוע את מצב המוראל שלהם במצבים מסוכנים.

עבור כל יצור המופיע בפרק 14 מצוין ערך מוראל. מוראל טוב (מספר גבוה) מורה, באופן כללי, כי היצור אמיץ ועקשן; הוא מוכן להמשיך ולהיאבק גם כשמצבו אינו מעודד. מוראל רע (מספר נמוך) אומר כי היצור נבהל בקלות ומתוך פחדנות, או מכל סיבה אחרת, מתרחק מסכנה.

מוראל קיים רק לגבי מפלצות ודב"שים. השחקנים תמיד מחליטים כיצד יתנהגו הד"שים בשעת סכנה; הם אינם מגלגלים מוראל.

מתי לבדוק מוראל

שה"מ אינו צריך, אף פעם, לבדוק מוראל עבור יצור בעל ערך מוראל 2 או 12. ערך מוראל 2 משמעו שהיצור תמיד יברח מסכנה ולא יילחם. ערך מוראל 12 משמעו שהיצור תמיד ימשיך בקרב ויילחם עד מוות; יצור זה אינו נכנע לעולם.

יצורים בעלי ערכי מוראל הנעים בין 3 ל־11 צריכים לבצע בדיקות מוראל בנסיבות הבאות:

* **בתחילת התחמקות:** כאשר חבורה מנסה להתחמק מהיתקלות, שה"מ מגלגל כדי לראות אם היצורים רודפים אחריה.
* **במהלך מרדף:** כל חמישה סיבובי קרב; הצלחה פירושה, שהיצורים ממשיכים לרדוף, ואילו כישלון משמעו שהפסיקו את המרדף.
* **בקרב:** בפעם הראשונה בה נפגע היצור וסופג נקודת נזק אחת לפחות.
* **בקרב:** כאשר יצור יורד לרבע (או פחות) ממספר נקודות הפגיעה ההתחלתיות שלו.
* **בקרב:** כאשר מתרחש המוות הראשון (באחד הצדדים, ד"שים או מפלצות/דב"שים); שה"מ מבצע גלגול מוראל אחד עבור היצורים הנותרים, כדי לראות אם ברצונם להמשיך להילחם.
* **בקרב:** כאשר מחצית מן היצורים אינם יכולים לפעול בחופשיות (מאחר שהם מתים, ישנים, נשלטים וכדומה).
* **בקרב:** כאשר יצור או דב"ש נתון תחת השפעת ייאוש של אשף בנשק (כמתואר בפרק 5).
* **בכל עת:** כאשר היצור או הדב"ש נתונים להשפעת פריט או לחש קסומים, המצריכים בדיקת מוראל (למשל: תופי בהלה, לחש *היפוך כוח המשיכה* וכך הלאה).

שלב המוראל

למוראל שלב משלו בסדר הקרב המתואר בתחילת הפרק. בשלב זה, המפלצות מבצעות את גלגולי המוראל שלהן עבור אירועים שהתרחשו בסיבוב הקרב האחרון. כמו כן, בשלב זה מבצעים הד"שים והמפלצות את גלגולי ההצלה שלהם כנגד השפעות מתמשכות של קסמים או כנגד מצבים מתמשכים (כגון הימום), המחייבים אותם לבצע גלגול הצלה בכל סיבוב.

כיצד לבדוק מוראל

שה"מ מגלגל 2ק6 בכל פעם שהמצב מחייב בדיקת מוראל. ערך המוראל מצוין בתיאור המפלצת, המופיע בפרק 14.

אם התוצאה נמוכה מערך המוראל או שווה לו, היצורים ימשיכו להילחם.

אם התוצאה גבוהה מערך המוראל של היצורים, הם יברחו/ימנעו מן הקרב, יבקשו הפסקת אש או ייכנעו.

התאמות לערך המוראל

שה"מ יכול להתאים את בדיקת המוראל, כך שתשקף טוב יותר את מצב הקרב העדכני. כשאתה מגלגל 2ק6 עבור בדיקת המוראל, הוסף את הבונוס או הפחת את העונשין מערך המוראל עצמו ולא מן המספר שגולגל בקוביות.

להלן מצבים אחדים היכולים להשפיע על בדיקת המוראל:

* המפלצות חיסלו ד"ש/נושא־כלים אחד או יותר, אך לא איבדו אף אחת מחברותיהן: בונוס +2.
* המפלצות חיסלו ד"ש/נושא־כלים אחד או יותר ואיבדו אחת או יותר מחברותיהן: בונוס +1.
* הד"שים השתמשו בכוחות קסם רבים כנגד המפלצות, ולמפלצות אין כל קסם שווה־ערך: עונשין ‎−1.

שה"מ יכול להתאים את בדיקת המוראל בהתאם לנסיבות, אך ההתאמה הכוללת לא תעלה על בונוס +2, או עונשין ‎−2.

מוראל נושא־הכלים

מוראל נושא־הכלים תלוי בכריזמה של מעסיקו, היעזר בטבלת השפעות הכריזמה, בפרק 1 בעמוד 10. לדוגמה, על־פי הטבלה לדמות בעלת ערך כריזמה 18 יהיו נושאי־כלים בעלי מוראל 10. בדוק את מוראל נושא־הכלים במהלך ההרפתקה אך ורק במקרים הבאים:

* **בקרב:** כאשר מעסיקו של נושא־הכלים מורה לו לבצע פעולה מסוכנת, בעוד הוא עצמו נותר במקום בטוח.
* **בקרב:** כאשר נושא־הכלים יורד לרבע (או פחות) ממספר נקודות הפגיעה ההתחלתיות שלו.
* **בקרב:** כאשר נושא־כלים נתון תחת השפעת ייאוש של אשף בנשק (כמתואר בפרק 5).
* **בכל עת:** כאשר נושא הכלים נתון תחת השפעת חפץ או לחש קסום, המצריך בדיקת מוראל (למשל: תופי בהלה, לחש *היפוך כח המשיכה* וכדומה).

קביעת ערכי המוראל

עבור כל המפלצות בספר זה מצוין ערך המוראל. גם עבור כל המפלצות והדב"שים המופיעים בחוברות מו"ד אמור להיות מצוין ערך המוראל.

לצערנו, קורה לעיתים, שמפלצת או דב"ש מוזכרים ללא ערך מוראל. כמו כן, בכל פעם שתיצור דב"ש או מפלצת חדשים, תאלץ לקבוע עבורם ערך מוראל בעצמך.

קיימות שתי דרכים קלות לעשות זאת.

ראשית, תוכל פשוט לקבוע ערך, בהתאם לידיעותיך על הדב"ש/מפלצת; השווה את אופי היצור לטבלת ערכי המוראל ובחר בערך מוראל המתאר את המושא באופן ההולם ביותר.

טבלת מספרי המוראל

סוג האישיות	טווח מספרי המוראל
פחדן כפייתי	2
תמיד חושש או זהיר מאד	3־5
חסר מוטיבציה	6
חסר עניין	7
רגיל	8
אמיץ, החלטי או עקשן	9־11
אמיץ עד טירוף או שיכור קרב	12

שנית, אם אין לך כל מושג על אופי היצור וכוונותיו, גלגל 2ק6. התוצאה תהיה ערך המוראל של היצור.

תנועה

למדנו על תנועה בפרק 6. הנה כמה פרטים נוספים:

* **מהירות היתקלות:** דמות או מפלצת יכולות לנוע במהירות תנועת ההיתקלות המקסימלית שלהן (1/3 מן המהירות הרגילה לסיבוב אחד) ועדיין לתקוף באותו הסיבוב.
* **מהירות ריצה:** יצור או מפלצת יכולים לנוע במהירות הריצה המלאה שלהם (תנועה רגילה כפול 3) במהלך הסיבוב, אם לא היו מעורבים בקרב ואינם רוצים לתקוף בסיבוב זה.
* **מהירות רגילה:** לעולם אין משתמשים במהירותה הרגילה של דמות במהלך הקרב.

פעולות פשוטות ומהירות, כמו שליפת כלי נשק חדש, אינן מורידות מערך התנועה של הדמות; שה"מ עשוי להחליט להפחית מתנועת הדמות בסיבוב, אם היא מבצעת תנועות מסובכות נוספות. אולם, עמידה לאחר נפילה נחשבת כפעולה בסיבוב הקרב.

תמרוני קרב

בשלבי קרב כלי־יריה, הקרב הקסום והקפא"פ בוחרות הדמויות אילו תמרונים יבצעו. טבלת תמרוני הקרב מציגה את כל תמרוני הקרב הרגילים, בסדר בו הם מתרחשים בסיבוב הקרב.

דמות יכולה לבצע רק תמרון אחד בכל סיבוב, אלא אם ביכולתה לבצע התקפה כפולה; ראה תיאור תמרון זה בהמשך.

תיאור התמרונים

הטלה

דמות יכולה להשתמש בכל כלי נשק בר־הטלה (פגיונות וגרזני־יד, למשל). פגיעה מוצלחת תגרום נזק, כמפורט בתיאור הנשק. הדמות מקבלת בונוסים לגלגול ההתקפה עבור הזריזות והקסם שלה, ואת הבונוסים עבור כוחה והקסם שלה, לכל נזק שהיא גורמת. המטרות חייבות להיות בטווח הנשק (ראה רשימת כלי הנשק וטווחיהם, בטבלת הנשק בפרק 4). אם לדמות התקפה כפולה, היא יכולה להטיל נשק עבור כל אחת מן ההתקפות שהיא מבצעת בסיבוב.

יריה

דמות יכולה להשתמש בכל כלי־קליעים (קשתות, רובי־קשת וקלעים, למשל) בקרב. פגיעה מוצלחת תגרום נזק, כמפורט בתיאור הנשק. בונוס הזריזות נוסף לגלגול הפגיעה. המטרות חייבות להיות בטווח הנשק (ראה רשימת טווחי כלי הנשק, בטבלת הנשק בפרק 4). מפלצת המתקיפה בכוח, הגורם נזק למרחק (כמו נשיפת דרקון) תשתמש בתמרון זה.

הטלת לחש

דמות מטילה לחש – מזיכרון או ממגילה. מפלצת המתקיפה באמצעות כוח קסום, שאינו נחשב כמתקפת יריה או קפא"פ (הקסמת ערפד, למשל), משתמשת בתמרון זה בקרב.

שימוש בכלי קסם

דמות בעלת פריט קסום שאינו נשק יכולה להשתמש בתמרון זה. תמרון זה כולל את השימוש ברוב הכלים הקסומים, שאינם כלי נשק (שיקויים, בדידים, מטות, שרביטות, טבעות ופריטי קסם אחרים) ואת השימוש ביכולותיהם הבלתי־התקפיות של כלי קסם אחרים (למשל, יכולתה של חרב קסומה לזהות רשע).

התקפה

דמות מתקיפה בכל נשק קפא"פ. פגיעה מוצלחת גורמת למטרה את הנזק הרגיל של כלי הנשק. הדמות מוסיפה את הבונוסים שלה עבור

טבלת תמרוני הקרב

תמרון הקרב	מתי מבוצע	מי יכול לבצע
הטלה	שלב קרב כלי־קליעים	כל הדמויות
יריה	שלב קרב כלי־קליעים	כל הדמויות
הטלת לחש	שלב הלחשים	כל הדמויות
שימוש בכלי־קסם	שלב הלחשים	כל הדמויות
התקפה	שלב קרב פנים־אל־פנים	כל הדמויות
לחימה בנסיגה	שלב קרב פנים־אל־פנים	כל הדמויות
נסיגה	שלב קרב פנים־אל־פנים	כל הדמויות
התקפת רומח	שלב קרב פנים־אל־פנים	לוחמים, גמדים, אלפים
כיוון החנית נגד הסתערות	שלב קרב פנים־אל־פנים	לוחמים, דמויי אדם, מיסטיקנים
ריבוי התקפות	שלב קרב פנים־אל־פנים	מיוחד*
ריסוק	שלב קרב פנים־אל־פנים	מיוחד*
חסימה	שלב קרב פנים־אל־פנים	מיוחד*
פרוק מנשק	שלב קרב פנים־אל־פנים	מיוחד*

* כל הדמויות בעלות אפשרויות הלחימה של הלוחם יכולות להשתמש בהם, בהתאם לכל הגבלה הרשומה בתיאור סוג הדמות.

כוח וקסם לגלגולי ההתקפה והנזק. אם יש לתוקף תמרון התקפה כפולה, הוא יכול לבחור בתמרון זה עבור כל התקפה שהוא מבצע בסיבוב.

לחימה בנסיגה

דמות יכולה לבצע תמרון זה רק אם התחילה את סיבוב הקרב בקפא"פ מול אויב. בעזרת תמרון זה מתרחקת הדמות מאויבה בקצב של 1.5 מ' לסיבוב. היא אינה תוקפת, אלא אם אויביה עוקבים אחריה מאוחר יותר באותו סיבוב קרב, בשלב התנועה של האויבים עצמם. אם הם עושים כן, היא רשאית לתקוף בסוף שלב התנועה של האויבים, לפני שהאויבים מבצעים את תקיפתם הם. התקפת הדמות זהה להתקפה רגילה. אם אינה נמצאת בקפא"פ עם האויב; כאשר מגיע שלב התנועה שלה בסיבוב הבא, היא יכולה לעבור לקצב ריצה באותו סיבוב.

נסיגה

דמות יכולה לבצע תמרון זה רק כשהיא מתחילה את סיבוב הקרב בקפא"פ עם אויב. הדמות בורחת מן האויב במהירות הגבוהה ממחצית מהירות ההיתקלות שלה ומגיעה עד למהירות ההיתקלות המלאה. היא מאבדת את בונוס הדרג"ש על המגן. כל אויב אשר יתקוף אותה בהמשך הסיבוב (כלומר, האויב אשר עקב אחריה במהלך תור התנועה שלו, או אויב בעל נשק מטווח) יקבל בונוס +2 לגלגול ההתקפה בסיבוב זה. תוספת זו זהה לתוספת הרגילה אותה מקבלת כל דמות התוקפת מאחור (ראה טבלת הגורמים המשפיעים על גלגול ההתקפה, בעמוד 108).

אם הדמות אינה נמצאת בקפא"פ עם האויב בתחילת שלב התנועה הבא שלה, היא יכולה לנוע במהלכו במהירות ריצה.

התקפת רומח

דמות הרכובה על בהמת רכיבה (כסוס) ומשתמשת ברומח יכולה לבצע את התקפת הרומח, אם החיה רצה (עפה, שוחה) למרחק 20 מ' או יותר בכיוון המטרה.

הדמות מקבלת את התאמות הכוח והקסם שלה לגלגולי ההתקפה והנזק בהתקפת הרומח. בפגיעה מוצלחת יגרום הרומח נזק כפול – גלגל נזק עבור הרומח, הכפל את התוצאה בשתיים ואז החל את כל ההתאמות. אם אין מספיק מקום, אם החיה נעה פחות מ־20 מ' או אם היא עומדת במקומה, הרומח יגרום נזק רגיל בלבד.

לוחמים, גמדים ואלפים יכולים לבצע את התקפת הרומח, אך שאר סוגי הדמויות אינם יכולים לעשות כן. אם לדמות תמרון התקפה כפולה, היא יכולה לבחור לבצע את תמרון התקפת הרומח בכל אחת מהתקפותיה באותו סיבוב. אולם, היא אינה יכולה לפגוע באותה מטרה פעמיים ברציפות; עליה לבחור מטרה חדשה לאורך מסלול התנועה של החיה עליה היא רוכבת, ולכן עליה להיות מסוגלת לפגוע בכל אחת מן המטרות בגלגול של 2.

כיוון החנית כנגד הסתערות

דמות ההולכת ברגל ונושאת חנית, כידון, מגן חרבות או רומח יכולה לכוון את כלי הנשק כנגד הסתערות. הסתערות מתרחשת כאשר מפלצת מסתערת על הדמות – כלומר, רצה לעברה ממרחק 20 מ' או יותר לפני שהיא תוקפת. דמות יכולה לכוון את חניתה גם כנגד התקפת רומח של דמות אחרת.

כשהדמות "מכוונת נגד הסתערות" היא אוחזת בנשק בצורה יציבה ומשעינה אותו על האדמה ומול האויב המסתער. הדמות מקבלת את התאמות הכוח והקסם שלה לגלגולי הפגיעה והנזק. אם התקפת הדמות פוגעת, היא גורמת נזק כפול למטרה, כשהוספת התאמות הנזק מתבצעת לאחר ההכפלה.

הדמות חייבת להכריז על כיוון החנית כנגד ההסתערות לפני שהיא נכנסת לקפא"פ עם הדמות המסתערת עליה. לדוגמה, אם חבורת הדמות זוכה ביוזמה באותו סיבוב והדמות חושדת כי המפלצת תסתער, ביכולתה להכריז על תמרון כיוון כנגד הסתערות. כמו כן, הדמויות עשויות להבחין בקבוצת מפלצות מסתערות מספר סיבובים לפני הגעתן ולכוון את חניתותיהן סיבוב אחד או יותר מראש.

במצב רגיל, הדמות מבצעת את התקפתה בשלב התנועה של המפלצת, כאשר המפלצת נכנסת לראשונה לטווח הנשק. אם ההתקפה פוגעת במפלצת והורגת אותה, המפלצת אינה יכולה לפגוע בדמות בחזרה. אם ההתקפה מחטיאה את המפלצת או שאינה מצליחה להרגה, המפלצת תוכל לתקוף בשלב הקפא"פ שלה במהלך הקרב.

ריבוי התקפות

זהו תמרון הקרב המיוחד ללוחמים. לוחמים אנושיים יכולים לבצעו החל מדרגה 12, ואילו דמויי־האדם יכולים לבצע אותו בדרגות אחרות (עיין בטבלאות הניסיון שלהם).

בקרב קפא"פ, אם יכול הלוחם לפגוע ביריבו באמצעות גלגול התקפה 2 (מתוקן בהתאם לכל הבונוסים), ביכולתו לבצע שתי התקפות לסיבוב כנגד אותה המטרה (שלוש התקפות לסיבוב בדרגה 24, וארבע התקפות לסיבוב בדרגה 36).

כל אחת מן ההתקפות בתמרון ההתקפה הכפולה יכולה להיות הטלה, התקפה, התקפת רומח, או פירוק מנשק. דמות יכולה לשלב את תמרוניה; למשל, דמות בעלת שלוש התקפות לסיבוב יכולה לבצע שילוב של התקפה, פירוק מנשק והתקפה כנגד האויב, או להטיל עליו שלוש סכינים במקום אחת. תמרון זה מתאים למצב אידיאלי והדמות יכולה להשתמש בתנועה או בכל פעולה אחרת, במקום התקפה נוספת.

ריסוק

זהו תמרון קרב מיוחד ללוחמים. לוחמים ומיסטיקנים אנושיים יכולים להשתמש בו מדרגה 9, ואילו דמויי־האדם יכולים לבצעו בדרגות אחרות (עיין בטבלאות הניסיון שלהם). בתמרון קפא"פ זה, הדמות מאבדת אוטומטית יוזמה ומקבלת עונשין של 5– לגלגול ההתקפה שלה (היא עדיין נהנית מהתאמות הכוח והקסם לגלגולי ההתקפה שלה).

אם ההתקפה פוגעת, הדמות מוסיפה את בונוס הכוח ואת בונוס הקסם שלה ואת כל ערך הכוח שלה לנזק הנשק הרגיל.

למשל, לוחם בעל כח 17 (2+ לגלגולי ההתקפה והנזק), המשתמש *בחרב 2+* (2+ להתקפה, 1ק8+2 נזק), יבצע את הריסוק בדרך הבאה: הוא מגלגל להתקפה עם עונשין של 1– נטו (‎–5+2+2). אם הוא פוגע, הוא יגלגל 1ק8+21 (17+2+2) עבור הנזק!

חסימה

זהו תמרון קרב מיוחד ללוחמים. לוחמים ומיסטיקנים אנושיים יכולים להשתמש בו מדרגה 9, ואילו דמויי־האדם יכולים לבצעו בדרגות אחרות (עיין בטבלאות הניסיון שלהם). בתמרון זה הלוחם אינו מבצע כל גלגול התקפה. במקום זאת, הוא חוסם את ההתקפות המאיימות עליו במשך כל סיבוב הקרב; כל אויב המתקיף אותו סובל מעונשין 4– לגלגולי ההתקפה שלו בכלי נשק לקרב־מגע או להטלה (אולם לא בכלי־יריה).

פירוק מנשק

זהו תמרון קרב מיוחד ללוחמים. לוחמים ומיסטיקנים אנושיים יכולים להשתמש בו מדרגה 9, ואילו דמויי־האדם יכולים לבצע אותו ברמות אחרות (עיין בטבלאות הנסיון שלהם).

בתמרון זה יכול הלוחם להשתמש רק מול אויב המשתמש בכלי־נשק. הלוחם מקבל את התאמות הכוח והקסם הרגילות שלו לגלגול ההתקפה. אם הוא פוגע, הוא אינו גורם כל נזק. במקום זאת, הקורבן מגלגל 1ק20, מפחית מכך את בונוס הזריזות שלו ומוסיף את בונוס הזריזות של התוקף. אם הגלגול הסופי גבוה מזריזות הקורבן, הקורבן מפיל את נשקו.

דוגמה: סר הוגר נאבק בלוחם, אותו הוא מתכנן ללכוד חי. ללוחם יש דרג"ש 0 וזריזות 13. סר הוגר הוא בדרגה 20, ובעל כוח 16 *חרב 2+*. להוגר יש זריזות 12, עליו לגלגל 7 כדי לפגוע בדרג"ש 0. הוא מגלגל 6, אך מוסיף את הבונוסים שיש לו מן הכוח והחרב ומקבל 10; משמע הוא פגע.

עכשיו הקורבן מגלגל 1ק20. הוא מגלגל 15. הוא מפחית את בונוס הזריזות שלו (1+), מזריזותו (13) ומקבל את התוצאה 14. לסר הוגר, בעל

זריזות 12, אין בונוס זריזות להוסיף. התוצאה הסופית היא 14, יותר מזריזות הקורבן שהיא 13. נסיון פירוק הנשק הצליח.

ברגע שהקורבן פורק מנשקו, ביכולתו להחליף כלי־נשק (ולאבד יוזמה בסיבוב הבא בלבד) או לנסות לקחת שוב את כלי הנשק. בעת לקיחת כלי הנשק חייב הקורבן לסגת, כדי לתפוס את הנשק שהופל.

טבלת גלגולי ההתקפה (לכל הדמויות)

טבלת גלגולי ההתקפה: כל הדמויות, בעמוד 106, משמשת כאשר דמויות תוקפות מטרות.

היא מתאימה לד"שים ולדב"שים כאחד.

הרחבה לטבלת גלגולי ההתקפה

גלגולי התקפה ניתנים רק למטרות בעלות דרג"ש הנע בין 19 ל־20–, אולם אין באמת מגבלות גבוהות או נמוכות – המספרים יכולים לנוע ימינה ושמאלה ללא כל הגבלה. שים לב, כי כל מספר מעל 10 מסתיים ב־0 (20, 30 וכך הלאה) חוזר חמש פעמים, לפני שהטבלה עוברת למספר הבא.

המספרים 2 ו־10 חוזרים גם הם חמש פעמים, לאחר מכן יורדים המספרים באופן רגיל. במקום לעבור למספרים שליליים, מסומן ליד כל 0 או מספר נמוך ממנו סמל פגיון (†) והוא מוסבר בהערות.

שים לב, כי גלגול 1 יחטיא תמיד. גלגול טבעי של 20 יפגע תמיד.

גלגול ההתקפה

נוהל גלגול ההתקפה: כל הדמויות

1. התוקף מתבונן בטבלת גלגולי ההתקפה: כל הדמויות, ומוצא את דירוג השריון של מטרתו. המספר הרשום בטבלה הוא הערך לו הוא זקוק בגלגול בצירוף הבונוסים, כדי לפגוע במטרה.
   א. אפשרות המומחיות בנשק: מכיוון שהבונוסים מסייעים לקבוע כמה פעמים יכולה דמות להשתמש בריבוי התקפות, חלים הבונוסים להתקפות המומחיות בנשק על גלגול ההתקפה של הדמות. אם דמות צריכה לגלגל 18 כדי לפגוע, אך יש לה בונוס 2+ עבור מומחיות בנשק, היא זקוקה רק ל־16 כדי להצליח לפגוע (אפשרי).
   ב. ניתן לתקן את דירוג השריון של המטרה על ידי חשיפה חלקית, אם התוקף משתמש בכלי יריה והקורבן חשוף לפגיעות רק בחלק מן הסיבוב. ראה "התאמות מחסה" בהמשך הפרק (אפשרי).
2. התוקף מגלגל 1ק20.
3. התוקף מוסיף את הבונוסים המתאימים לגלגול ה־1ק20. הבונוסים המתאימים כוללים:
   א. התאמות כוח, עבור התקפות קפא"פ.
   ב. התאמות זריזות, עבור התקפות כלי־הטלה או יריה.
   ג. בונוס קסם, או בעקבות לחשים המשפיעים על הדמות, או הודות לכלי נשק קסומים בהם היא משתמשת.
4. התוקף מפחית את העונשים המתאימים מגלגול ה־1ק20. העונשים המתאימים כוללים:
   א. מחסה, אם זו התקפת ירי והמטרה מוסתרת חלקית על־ידי מחסה (אפשרי).
   ב. קללות קסומות, אם הקללה משפיעה על יכולת הלחימה ועל גלגול ההתקפה.
5. אם התוצאה המתוקנת של גלגול ה־1ק20 שווה לערך הרשום בטבלת גלגולי ההתקפה: כל הדמויות, או גבוהה ממנו, פירושו של דבר כי התוקף פגע במטרה. **הערה חשובה:** גלגול בלתי־מתוקן (טבעי) של 1 מחטיא תמיד. גלגול בלתי־מתוקן (טבעי) של 20 פוגע תמיד, בתנאי שההתקפה יכולה לפגוע במטרה.
6. אם התוצאה היא פגיעה, התוקף מגלגל עתה עבור נזק. ראשית, הוא מגלגל לנזק הרשום בפירוט כלי הנשק או ההתקפה.
7. יש לכפול ולחלק את הגלגול בכל הגורמים העשויים להשפיע על הנזק בצורה זו, כמו למשל, יכולת הגנב לתקוע סכין בגב או בונוס ההסתערות.
8. לאחר מכן, התוקף מוסיף כל בונוס מתאים לנזק. הבונוסים המתאימים כוללים:
   א. התאמות הכוח (הנוספות להתקפות קפא"פ).
   ב. בונוס קסם (מכלי נשק או מלחשים קסומים המשפיעים על הדמות).
   ג. ערך הכוח השלם של התוקף מצורף לנזק, אם בוצע תמרון ריסוק.
9. המספר הכולל שגולגל בקוביות הנזק, יחד עם הבונוסים המתאימים הוא גודל הנזק שסופג הקורבן.



טבלת גלגולי ההתקפה: כל הדמויות

קוסם (סוג ורמה)	כ,ג,ד	לוחם*	דמוי־אדם**	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
				פגיעה בדירוג שריון																			
אדם רגיל				2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5־1	4־1	3־1		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10־6	8־5	6־4		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15־11	12־9	9־7	א	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			ב	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
20־16	16־13	12־10	ג	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
			ד	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
25־21	20־17	15־13	ה	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			ו	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30־26	24־21	18־16	ז	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
			ח	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
35־31	28־25	21־19	ט	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
			י	9†	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
36	32־29	24־22	כ	10†	9†	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4	5
			ל	10†	10†	9†	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3	4
	35־33	27־25	מ	10†	10†	10†	9†	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2	2	3
	36	30־28		10†	10†	10†	10†	10†	9†	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2	2	2
		33־31		12†	11†	10†	10†	10†	10†	10†	9†	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1	2	2
		36־34		14†	13†	12†	11†	10†	10†	10†	10†	10†	9†	8†	7†	6†	5†	4†	3†	2†	1†	0†	1

קוסם (סוג ורמה)	כ,ג,ד	לוחם*	דמוי־אדם**	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12	−13	−14	−15	−16	−17	−18	−19	−20
				פגיעה בדירוג שריון																			
אדם רגיל				20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
5־1	4־1	3־1		20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
10־6	8־5	6־4		18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
15־11	12־9	9־7	א	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
			ב	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20־16	16־13	12־10	ג	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
			ד	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
25־21	20־17	15־13	ה	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
			ו	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
30־26	24־21	18־16	ז	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
			ח	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
35־31	28־25	21־19	ט	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
			י	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
36	32־29	24־22	כ	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
			ל	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
	35־33	27־25	מ	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
	36	30־28		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
		33־31		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
		36־34		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

* גם גמדים, אלפים וזוטונים עד רמת השם, ומיסטיקנים עד רמה 16.

** דרגות ההתקפה של דמוי אדם מנוסים מאד.

† מחמיץ רק ב־1 טבעי. הוסף את המספר המצוין לנזק שעשתה ההתקפה.

1. למרות ש־20 זה המקסימום לגלגול טבעי, תוספות יכולות להביא את הגלגול ל־21 ומעלה.
2. שריונות גרועים מ־9 אפשריים מפאת מגרעות זריזות ומגרעות קסמיות.

טבלת גלגולי ההתקפה: כל המפלצות

קוביות הפגיעה	פגיעה בדירוג שריון																			
של המפלצת	**19**	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**
אדם רגיל	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
עד 1	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
+1 עד 2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
+2 עד 3	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
+3 עד 4	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
+4 עד 5	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
+5 עד 6	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
+6 עד 7	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
+7 עד 8	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
+8 עד 9	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
+9 עד 11	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+11 עד 13	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
+13 עד 15	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
+15 עד 17	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
+17 עד 19	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
+19 עד 21	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4	5
+21 עד 23	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3	4
+23 עד 25	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2	3
+25 עד 27	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2	2	2
+27 עד 29	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	3*	2*	0*	1	2	2	2	2
+29 עד 31	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2	2
+31 עד 33	12*	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2	2
+33 עד 35	13*	12*	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1	2
+35 ומעלה	14*	13*	12*	11*	10*	10*	10*	10*	10*	9*	8*	7*	6*	5*	4*	3*	2*	1*	0*	1
	19	**18**	**17**	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**

קוביות הפגיעה	פגיעה בדירוג שריון																			
של המפלצת	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12	−13	−14	−15	−16	−17	−18	−19	−20
אדם רגיל	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
עד 1	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
+1 עד 2	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
+2 עד 3	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
+3 עד 4	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
+4 עד 5	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
+5 עד 6	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
+6 עד 7	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
+7 עד 8	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
+8 עד 9	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
+9 עד 11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
+11 עד 13	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
+13 עד 15	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
+15 עד 17	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
+17 עד 19	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
+19 עד 21	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
+21 עד 23	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
+23 עד 25	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
+25 עד 27	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
+27 עד 29	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
+29 עד 31	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+31 עד 33	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
+33 עד 35	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
+35 ומעלה	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12	−13	−14	−15	−16	−17	−18	−19	−20

הערה

* החמצות רק ב־1 טבעי. הוסף את המספר המצוין לנזק שעשתה ההתקפה.

נזק נוסף (אפשרי)

בכל פעם שהמספר הנדרש לשם פגיעה הוא 0 ומטה, יופיע בטבלה לצידו סמל פגיון. דבר זה מציין כי ההתקפה תפגע, אלא אם כן יגולגל 1 טבעי ולנקודות הנזק ייתוסף המספר הרשום ליד סמל הפגיון. כך, אם לוחם זקוק על־פי הטבלה ל־"7 †" כדי לפגוע, הוא יפגע במטרה אוטומטית, אלא אם כן גלגל 1 טבעי; אם הוא אכן פוגע, הוא גורם 7 נקודות נזק נוספות למטרה. אם אין משתמשים בחוק זה, התייחס לכל הנתונים, בטבלת "גלגולי הפגיעה: כל הדמויות", בעלי הערך 1, או אלה שלצידם מופיע פגיון, כאל 2.

תלד0

המונח "תלד0" הוא קיצור של "תוצאה להתקפת דרג"ש 0". אם על דמות או מפלצת לגלגל 7 – מבלי להחשיב את כל הבונוסים או העונשים האישיים שלה – כדי לפגוע בדרג"ש 0, אנו אומרים כי יש לה תלד0 של 7.

לצד מרבית תיאורי הדמויות והמפלצות יצוין מספר התלד0 שלהן. התלד0 הוא אמצעי עזר, באמצעותו ניתן לחשב במהירות את סיכויי הדמות לפגוע בכל דרג"ש.

כשדרג"ש המטרה גרוע מ־0 (1, 2, 3 וכדומה), מחסרים את הדרג"ש מהתלד0. גם כשדרג"ש המטרה טוב מ־0 (–1, –2 וכך הלאה) מחסרים את הדרג"ש מהתלד0, אולם יש לזכור כי חיסור מספר שלילי הוא כחיבור מספר חיובי.

דוגמה: סינסטרוס הוא לוחם בדרגה 13, התלד0 שלו (על־פי הטבלה) הוא 11. כדי לפגוע בדרג"ש 0, עליו לגלגל 11. ברצונו לפגוע באויב בעל דרג"ש 5. נפחית 5 מן ה־11 הדרושים לו כדי לפגוע בשריון הטוב יותר. התוצאה היא: 6. עליו לגלגל 6 כדי לפגוע בדרג"ש 5.

לעומת זאת, נניח שהוא מתקיף מישהו בעל דרג"ש –4. נחסר את הדרג"ש מערך התלד0 $11-(-4) = 11+4 = 15$. הוא זקוק ל־15 כדי לפגוע בדרג"ש –4.

טבלת גלגולי ההתקפה (כל המפלצות)

למפלצות טבלת גלגולי התקפה משלהן, המופיעה תחת הכותרת "טבלת גלגולי ההתקפה: כל המפלצות", בעמוד 107.

שים לב, כי גם טבלה זו נמשכת, כמו טבלת גלגולי ההתקפה של הדמויות, וכי אין גבול לאפשרויות הדרג"ש.

גורמים המשפיעים על גלגולי ההתקפה

ישנם מספר גורמים, המשפיעים על גלגולי ההתקפה שמשמשים במצבי קרב רבים והם מתוארים בטבלה הבאה:

טבלת הגורמים המשפיעים על גלגולי התקפה

גורם	השפעה על גלגול ההתקפה
תקיפה מאחור	בונוס +2 *
תוקף אינו יכול לראות את המטרה	עונשין –4
מפלצת גדולה מגודל־אדם	
תוקפת זוטון	עונשין –1
המטרה עיפה	בונוס +2
התוקף עייף	עונשין –2

* התעלם ממגן הנתקף.

דמויות עשויות להתעייף מריצה או ממאמץ יתר, כמתואר בפרק 7.

קרב קליעים

שלב קרב הקליעים

בשלב קרב הקליעים של סדר הקרב, כל דמות שבחרה לירות או להטיל כלי נשק בוחרת עתה את מטרתה ומגלגלת כדי לפגוע במטרה; אם הגלגול מצליח, היא מגלגלת ומוצאת את כמות הנזק שגרמה ההתקפה. הקורבן, אם נפגע, מחשב את התוצאות מיד. אם ההתקפה הרגה או הממה את הקורבן, הוא לא יוכל לפעול בהמשך הסיבוב.

התאמות לפגיעת כלי־קליעים

כל אחד מן המרכיבים ברשימת ההתאמות לפגיעת כלי־קליעים יכול לספק בונוס או עונשין לגלגול ההתקפה, בעת השימוש בכלי־קליעים או בכלי־הטלה.

טבלת ההתאמות לפגיעת כלי־יריה

1. *זריזות*: זר 3, –3; זר 4 עד 5, –2; זר 6 עד 8, –1; זר 13 עד 15, +1; זר 16 עד 17, +2; זר 18, +3
2. *טווח*: טווח נשק קצר, +1;
   טווח נשק בינוני, אין כל התאמה;
   טווח נשק רחוק, –1
3. *מחסה*: (ראה טקסט בהמשך)
4. *קסם*: התאמות בהתאם ללחש או להשפעה בהם משתמשים.

התאמות זריזות

עליך לכלול בגלגול ההתקפה את כל הבונוסים והעונשים הנובעים מזריזות גבוהה או נמוכה. ההתאמה יכולה לנוע בין +3 עד –3, בהתאם לערך הזריזות של הדמות.

התאמות טווח

כל כלי קליעים או כלי הטלה מדורג במשחק במונחים של טווח – מאיזה מרחק אפשר להטילו, כדי שיפגע במטרה. אם הטווח קצר, לדמות קל יותר לפגוע במטרתה; הוסף 1 לגלגול ההתקפה. למשל, אם דמות מטילה רשת על מטרה במרחק 2 מ', מטרה זו נמצאת בטווח הקצר של 3 מטרים, ומקבלת +1 בגלגול ההתקפה. אם אינך בטוח כי אתה נמצא בטווח קצר לאחר שגלגלת את הקוביה, שאל את שה"מ אם קיבלת את הבונוס +1 להתקפה.

אם המרחק מן המטרה גדול מהטווח הקצר, אך לא מהטווח הבינוני, הרי המטרה נמצאת בטווח בינוני. בטווח זה הדמות אינה מקבלת התאמות.

אם המרחק למטרה גדול מן הטווח הבינוני, אך זהה או נמוך מערך הטווח הרחוק, המרחק ארוך. זוהי פגיעה קשה יותר; הדמות חייבת להפחית 1 מגלגול ההתקפה שלה.

התאמות מחסה

ייתכן שיהיה קשה יותר לפגוע באויב משום שהוא מסתתר מאחורי דבר מה: דבר זה נקרא מחסה. דמות יכולה לזכות ביתרונות המחסה, כשהיא מסתתרת מאחורי שולחן או כסא, או מאחורי עץ או סלע גדול במרחבים. מגן אינו מהווה מחסה לצורכי חוק זה; התוספת –1 לדרג"ש היא ההתאמה היחידה שמספק השימוש במגן.

אם המטרה נמצאת מאחורי מחסה, על שה"מ לומר זאת לשחקנים; הדבר ישפיע על גלגול ההתקפה. שה"מ אינו חייב לציין בפני השחקנים את חומרתן המדוייקת של ההשפעות. שה"מ יקבע את העונשין עבור כל יריה; ההשפעה יכולה לנוע בין –1 למחסה רך וסמלי ועד –6 ל־3/4 מחסה נוקשה.

בטבלת מחסה המטרה, השברים מציינים עד כמה מוסתרת המטרה מאחורי המחסה. מחסה רך, הוא מחסה שקל להתקפה לחדור מבעדו (שיח, וילון) ומטרתו העיקרית היא להסתיר את המטרה. "מחסה נוקשה" הוא מחסה שיעצור או יפנה לצדדים את ההתקפה (סלע, שולחנות כבדים מעץ אלון, דלתות וכך הלאה).

טבלת מחסה המטרה

למטרה יש:	מחסה רך	מחסה נוקשה
1/4 מחסה	–1	–2
1/2 מחסה	–2	–4
3/4 מחסה	–3	–6
מחסה מושלם	–4	אין אפשרות פגיעה

התאמות קסם

אם הדמות נמצאת תחת השפעת לחש קסום, המגדיל את סיכוייה לפגוע, הדבר מעניק, בדרך כלל, בונוס לגלגול ההתקפה שלה. בונוסים מחפצים, כמו חיצים קסומים, נוספים גם הם לגלגול ההתקפה.

התאמות לנזקי כלי־קליעים

דמויות מקבלות את התאמת הכוח שלהן לנזק של כלי הטלה, אך לא לנזק של כלי יריה. אם לנשק יש בונוס קסם (*חץ +1*), הוסף גם את הבונוס לנזק שגורם הנשק. חץ גורם 1ק6 נקודות נזק; *חץ +1* גורם 1ק6+1.

מטרות במרחק 1.5 מ'

התקפות כלי־קליעים אינן יעילות, בדרך כלל, בטווח של 1.5 מ'. אם הדמות נמצאת במרחק 1.5 מ' והתוקף משתמש בכלי־קליעים (קשת, רובה קשת וכדומה), ההתקפה תחטיא אוטומטית, אלא אם המטרה אינה יכולה לנוע. הדמות חייבת לקשור את המטרה, לדאוג כי דמות אחרת תחזיק אותה, לשתק אותה על־ידי קסם או להדק אותה למקומה בכל דרך אחרת, ולא ההתקפה תיכשל.

מטרות חלקיות (אפשרי)

לעיתים המטרה חשופה רק במהלך חלק מן הסיבוב (כמו בשעת ריצה מהירה בין שתי נקודות מסתור). במקרה כזה, יכול שה"מ להשתמש בחוק זה, כדי לשקף את קושי הפגיעה במטרה החשופה לאש רק לזמן קצר.

אורכו של סיבוב קרב הוא 10 שניות. שה"מ ייחשב, כראות עיניו, כמה זמן היתה המטרה חשופה. עבור בונוס ההגנה של הדמות, הוא ייעזר בטבלה המופיעה בהמשך. הבונוס חל, הן על הדרג"ש והן על גלגולי ההצלה. למעשה, אם ההתקפה היא קסם, שאינו מאפשר, בדרך כלל, גלגול הצלה, כל בונוס הגנה כתוצאה מחשיפה חלקית יעניק למטרה גלגול הצלה של 20.

שניות										
חשיפה:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
תוספת הגנה (+):	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

קסם

שלב הקסם

בשלב הקסם של מהלכי הקרב, כל דמות אשר בחרה להטיל לחש בסיבוב זה (כל דמות היכולה להטיל לחש ולא תקפה עדיין באמצעות כלי יריה בסיבוב הנוכחי), יכולה עתה לבחור את מטרותיה. היא תבצע גלגול התקפה כדי לפגוע במטרה, אם הלחש דורש זאת. המטרה תבצע גלגול הצלה, אם יותר לה, או אם יהיה בכך צורך. המטרה תספוג מיד כל נזק שיגרם, אם בכלל. כמו בעבר, אם המטרה הרגה או הממה את הקורבן, הוא לא יוכל לפעול בהמשך הסיבוב.

נזק לחש מירבי

חוק זה הוצג כבר בפרק 3, אולם הוא חשוב מספיק כדי שנחזור עליו שוב. *הנזק המירבי של לחש בודד הוא **20 קוביות** מן הסוג המצוין בתיאור הלחש.*

גלגולי ההצלה של הדמויות

השחקן יבדוק כנגד מה הוא מגלגל (קרן מוות, רעל, בדידי קסם, שיתוק, התאבנות, נשיפת דרקון, קנה, מטה או לחש). הוא יבדוק זאת כנגד דרגת הנסיון שלו בטבלת גלגולי ההצלה: כל הדמויות ויגלגל 1ק20. אם תוצאת הגלגול זהה לערך הרשום, או גבוהה ממנו, גלגול ההצלה הצליח.

השפעתם הרעה של לחשים רבים יכולה להצטמצם או להיעלם, אם הקורבן ביצע גלגול הצלה מוצלח.

כדי לבצע גלגול הצלה, על השחקן לשאול את שה"מ איזה גלגול הצלה עליו לבצע (נגד קרן מוות או רעל, בדידי קסם, שיתוק או התאבנות, נשיפת דרקון, קנה, מטה או לחש).

אם ההתקפה הקסומה אינה מתאימה *בדיוק* לאחת מן הקטגוריות הללו, שה"מ יחליט לאיזה סוג של גלגול הצלה היא קרובה ביותר. למשל, להביור קסום דומה לנשיפת דרקון, כך ששחקן המושפע ממנו יבצע גלגול הצלה כנגד נשיפת דרקון.

השחקן בודק בטבלה את סוגו ודרגתו בעמודה על־פיה הוא אמור לגלגל, ואז מגלגל 1ק20. אם גלגול הקוביה זהה למספר הרשום בטבלה, או גבוה ממנו, ההצלה הצליחה.

ישנם לחשים, פריטים קסומים ותוצאות חוכמה גבוהות העשויים לשפר אחדים מגלגולי ההצלה; כאשר השחקן חושב כי לדמות שלו מגיע בונוס כנגד התקפה מסוימת, עליו להזכיר זאת לשה"מ לפני ביצוע גלגול ההצלה.

גלגולי ההצלה של המפלצות

למפלצות אין טבלת גלגולי הצלה נפרדת. הן משתמשות באותה טבלה כמו שאר הדמויות.

אם תיאור המפלצת בחוברת אחרת אינו כולל את השורה "ניצל כמו", אפשר להשתמש בחוק פשוט: יצורים תבוניים מגלגלים הצלה כמו לוחמים בעלי דרגת נסיון זהה בערכה לקוביות הפגיעה של המפלצות. מפלצת בעלת תבונה של חיה, או פחות מכך, מגלגלת הצלה כמו לוחם, שדרגתו שווה למחצית ממספר קוביות הפגיעה של המפלצת (מעוגל כלפי מעלה). כך, מפלצת בעלת קב"פ 9 ותבונה 1 תגלגל הצלה כמו לוחם בדרגה החמישית.

טבלת גלגולי הצלה: כל הדמויות

סוג הדמות	קרן מוות או רעל	בדידי קסם	שיתוק או התאבנות	נשיפת דרקון	קנה, מטה או לחש
כוהן/דרואיד					
1–4	11	12	14	16	15
5–8	9	10	12	14	13
9–12	7	8	10	12	11
13–16	6	7	8	10	9
17–20	5	6	6	8	7
21–24	4	5	5	6	5
25–28	3	4	4	4	4
29–32	2	3	3	3	3
33–36	2	2	2	2	2
לוחם/מיסטיקן					
אדם רגיל (0)	14	15	16	17	17
1–3	12	13	14	15	16
4–6	10	11	12	13	14
7–9	8	9	10	11	12
10–12	6	7	8	9	10
13–15	6	6	7	8	9
16–18	5	6	6	7	8
19–21	5	5	6	6	7
22–24	4	5	5	5	6
25–27	4	4	5	4	5
28–30	3	4	4	3	4
31–33	3	3	3	2	3
34–36	2	2	2	2	2
קוסם					
1–5	13	14	13	16	15
6–10	11	12	11	14	12
11–15	9	10	9	12	9
16–20	7	8	7	10	6
21–24	5	6	5	8	4
25–28	4	4	4	6	3
29–32	3	3	3	4	2
33–36	2	2	2	2	2
גנב					
1–4	13	14	13	16	15
5–8	11	12	11	14	13
9–12	9	10	9	12	11
13–16	7	8	7	10	9
17–20	5	6	5	8	7
21–24	4	5	4	6	5
25–28	3	4	3	4	4
29–32	2	3	2	3	3
33–36	2	2	2	2	2
גמד					
1–3	8	9	10	13	12
4–6	6	7	8	10	9
7–9	4	5	5	7	6
10–12	2	3	4	4	3
אלף					
1–3	12	13	13	15	15
4–6	8	10	10	11	11
7–9	4	7	7	7	7
10	2	4	4	3	3
זוטון					
1–3	8	9	10	13	12
4–6	5	6	7	9	8
7–8	2	3	4	5	4

קרב פנים־אל־פנים

שלב הקפא"פ

בשלב הקפא"פ בסדר הקרב יכולה כל דמות, אשר בחרה לבצע התקפת קפא"פ ועדיין לא ביצעה התקפת יריה או הטילה לחש, לתקוף. היא בוחרת את מטרתה, מגלגלת לפגיעה ואם גלגול ההתקפה מוצלח, היא מגלגלת עבור נזק ההתקפה. הקורבן, אם נפגע, מחשב את התוצאות מיד. אם ההתקפה הורגת או מהממת את הקורבן, הוא לא יוכל לפעול כלל בהמשך הסיבוב.

אם לתוקף יש ריבוי התקפות, ביכולתו לבחור את המטרה ולבצע את הגלגולים עבור כל אחת מן ההתקפות.

התאמות לקפא"פ

תקן את גלגול התקפת הקפא"פ שלך בהתאם לרשימה הבאה:

התאמות נשק קפא"פ לגלגולי התקפה ונזק

1. *כוח:* כח 3, 3–; כח 4 עד 5, 2–; כח 6 עד 8, 1–; כח 13 עד 15, 1+; כח 16 עד 17, 2+; כח 18, 3+
2. *קסם:* התאמות על־פי הלחש או ההשפעה הקסומה בהם משתמשים
3. *אפשרויות הקרב עבור לוחמים:* ריסוק: 5– להתקפה, הוסף את ערך הכוח לנזק; התקפת רומח וכיוון חנית כנגד הסתערות: נזק כפול.

התאמות נשק קפא"פ לגלגולי התקפה בלבד

1. *מומחיות בכלי־הנשק (אפשרי): ראה את טבלת הבונוסים לגלגול ההתקפה תחת הכותרת "מומחיות בכלי־נשק" בפרק 5.*

כשהדמות שלך מנסה לפגוע במטרה בקפא"פ או בקרב מגע, התאם את גלגולי ההתקפה והנזק שלה במקרים הבאים:

כוח: בונוסים לפגיעה ולנזק כתוצאה מכוח רב במיוחד (או עונשים, כתוצאה מכוח מועט במיוחד) חלים על כל התקפת קפא"פ שמבצעת ד"ש.

קסם: דמות יכולה להפיק תועלת גם מלחשים או מכלי־נשק קסומים. לחשים וכלי־נשק קסומים אחדים יתנו לדמות בונוסים של 1+, 2+ או יותר, לפגיעה ולנזק. כלי־נשק אחרים יעניקו בונוסים רק כנגד סוג מסוים של מפלצות. הדמות אינה מקבלת, כמובן, בונוס עבור נשק בו אינה משתמשת.

תמרונים: קיימים שלושה תמרוני קרב, היכולים להשפיע על גלגולי ההתקפה ועל כמות הנזק שגורמת הדמות בהתקפה. בתמרון הריסוק, הדמות מקבלת עונשין של 5– לגלגול ההתקפה, אך מוסיפה את ערך הכוח הכולל שלה לכמות הנזק שהיא גורמת, בדרך כלל, בהתקפה. בתמרון התקפת הרומח וכיוון החנית כנגד הסתערות, מכפילה הד"ש את כמות הנזק שגרמה, ולאחר מכן מוסיפה את שאר הבונוסים.

באפשרותך לשפץ גם את גלגול ההתקפה שלה, אם רמת המומחיות שלה בנשק בו היא משתמשת היא 'מיומן' או טובה יותר, כמצוין בחוקי המומחיות בנשק בפרק 5.

לוחמה בשני כלי־נשק (אפשרי)

בספרים ובסרטי הרפתקות רבים יכולים הגיבורים להילחם באמצעות שני כלי־נשק, אחד בכל יד. שה"מ יכול להוסיף אפשרות זו להרפתקה. ביכולתו להתיר לדמות להילחם באמצעות שני כלי נשק.

במצב כזה, דמות הנושאת כלי נשק אחד בכל יד מקבלת התקפה נוספת בכל סיבוב. שתי ההתקפות מתרחשות בשלב הקפא"פ, בזו אחר זו. בכל סיבוב יכול התוקף להחליט באיזה כלי־נשק הוא משתמש בתחילה ובאיזה לאחר מכן. ההתקפה השנייה מקבלת עונשין של 4– לגלגול ההתקפה (אולם לא לנזק).

עונשיים למומחיות בנשק

אם אתה משתמש בחוקי מומחיות הנשק האפשריים, קיים עונשין נוסף: ההתקפה השנייה נחשבת כאילו נערכה ברמת מומחיות אחת נמוכה מן הרגיל.

למשל, אם היתה לדמות רמת מומחיות 'מומחה' בחרב רגילה ובחרב קצרה, והיא משתמשת בחרב הרגילה להתקפה הראשונה שלה ובחרב הקצרה להתקפה השנייה, אז היא תוקפת ברמת המומחיות 'מומחה' עם החרב הרגילה, אך רק ברמת מומחיות 'מיומן' עם החרב הקצרה; כמו כן, ההתקפה השנייה מקבלת עונשין 4– לגלגול ההתקפה, כמתואר קודם לכן. אם הדמות היא בעלת רמת מומחיות בסיסית בלבד בכלי הנשק השני, התייחס להתקפה השנייה כאילו התבצעה ברמת מומחיות בסיסית; אין היא מופחתת לרמת מומחיות 'לא מיומן'. אם דמות אינה מיומנת בכלי הנשק השני שלה, אין היא יכולה להשתמש בו ככלי־נשק שני.

שילוב של ריבוי התקפות, מומחיות בנשק ולוחמה בשני כלי־נשק

ריבוי התקפות (אפשרות הקרב של הלוחם) ויכולת המיסטיקן מאפשרות לדמות לבצע התקפות נוספות בכל סיבוב.

לוחמה בשני כלי־נשק, כמתואר מעלה, נותנת לדמות התקפה נוספת, כאשר היא נושאת כלי־נשק אחד בכל יד ומחליטה להשתמש בשני כלי־הנשק באותו סיבוב קרב. בכלי נשק אחד המופיע בפרק 4, ברצועות האיגרוף, אפשר להשתמש בהתקפה השנייה ולא לקבל כל עונשין (כאשר משתמשים בחוקי קרב אפשריים אלה).

בעזרת מומחיות בנשק, כלי נשק אחדים מאפשרים לדמות התקפה שנייה בסיבוב הלחימה ללא עונשין; בכלי נשק אחד, מגן קרני השנהב, לא ניתן להשתמש יחד עם כלי־נשק אחר, אולם הוא מאפשר שתי התקפות ללא כל עונשין.

כיצד פועלים כל החוקים הללו יחד?

ריבוי התקפות ולוחמה בשני כלי־נשק

אם בהרפתקה נעשה שימוש גם בריבוי התקפות וגם בלוחמה בשני כלי נשק, תוספת הלוחמה בשני כלי־נשק מאפשרת להוסיף, לכל היותר, התקפה אחת לסיבוב; התקפה זו תתבצע על־פי הכללים שצויינו קודם לכן. למשל, לוחם מדרגה 12, עם שתי התקפות לסיבוב, נושא חרב רגילה ביד אחת ופגיון ביד השנייה. על־פי חוק הלוחמה בשני כלי־נשק הוא מקבל התקפה נוספת לסיבוב. לכן, בכל סיבוב הוא יכול לתקוף פעמיים באמצעות חרבו הרגילה (ללא כל עונשין) ופעם אחת באמצעות הפגיון שלו (עם עונשין של 4– לגלגול ההתקפה וכן, אם ההרפתקה משתמשת בחוקי המומחיות בנשק, עונשין של 1– לרמת המומחיות).

ריבוי התקפות ומומחיות בנשק

אם בהרפתקה נעשה שימוש גם בריבוי התקפות וגם במומחיות בנשק (אך לא בחוקי הלוחמה בשני כלי־נשק), כלי נשק המאפשרים התקפה שנייה מספקים מקסימום של 1+ התקפות לסיבוב; כלי־נשק כאלה אינם מקבלים כל עונשין. למשל, ללוחם בדרגה 24 יש שלוש התקפות לסיבוב. אם הוא משתמש בחרב ממזרית (ביד אחת) בהתקפתו הראשית ובמגן חרבות ככלי הנשק המישני שלו, הוא יכול לתקוף שלוש פעמים (ללא עונשין) באמצעות החרב הממזרית, ופעם אחת (ללא עונשין) באמצעות מגן החרבות.

כל שלושת החוקים ביחד

אם בהרפתקה נעשה שימוש בכל שלוש מערכות החוקים (ריבוי התקפות, לוחמה בשני כלי נשק ומומחיות בנשק), השימוש הן בחוקי הלוחמה בשני כלי־נשק והן במומחיות בכלי נשק המוסיפים התקפה נוספת, יוסיף, לכל היותר, 1+ התקפות לסיבוב.

אם כלי הנשק הנישא ביד השנייה הוא רצועות איגרוף, או כל כלי נשק אחר, המספק, על־פי טבלת המומחיות בנשק, התקפה שנייה (מגן מקורנן, מגן סכינים, מגן חרבות), ההתקפה בכלי הנשק השני תתבצע ללא כל עונשין – לא לגלגול ההתקפה ולא לרמת המומחיות בנשק. אם הדמות משתמשת במגן קרני שנהב, היא תקבל את מספר ההתקפות הרגיל שלה לסיבוב, וכן התקפה נוספת למגן קרני השנהב. אם כלי הנשק השני הוא כל כלי נשק אחר, הוא יקבל את העונשין הרגיל 4– לגלגול ההתקפה ועונשיןן של 1– לרמת המומחיות בנשק.

דוגמה: ללוחם בדרגה 24 יש שלוש התקפות לסיבוב. בהרפתקה בה הוא משתתף נעשה שימוש בחוקי ריבוי התקפות, בחוקי הלוחמה בשני כלי נשק ובחוקי המומחיות בנשק. אם הוא משתמש בכלי נשק חד־ידני רגיל ביד אחת (עם או בלי מגן) או בכלי נשק דו־ידני, הוא מקבל שלוש התקפות לסיבוב – דבר רגיל למישהו בדרגתו, המשתמש בחוקי ריבוי התקפות.

אם הוא משתמש בכלי־נשק חד־ידני וברצועות איגרוף, מגן מקורנן, מגן סכינים או מגן חרבות ביד השנייה, הוא יקבל ארבע התקפות לסיבוב – שלוש עם כלי הנשק הראשי ואחת עם כלי הנשק המשני. כלי הנשק המשני אינו מקבל את העונשיקיום 4– לגלגול ההתקפה / 1– לרמת המומחיות בנשק.

אם הוא משתמש בכלי נשק חד־ידני ביד אחת ובכלי נשק חד־ידני נוסף ביד השנייה (אך כלי־הנשק השני אינו רצועות איגרוף, מגן מקורנן, מגן סכינים או מגן חרבות), יש לו ארבע התקפות לסיבוב. שלוש עם הנשק הראשי שלו והרביעית עם הנשק המשני. כמו כן, הוא מקבל את העונשיקיום 4– לגלגולי ההתקפה / 1– לרמת המומחיות בנשק.

אם הוא משתמש במגן קרני שנהב, הוא יקבל ארבע התקפות לסיבוב, כולן עם מגן זה. אף אחת מן ההתקפות לא תסבול מן העונשיקיום 4– לגלגול ההתקפה / 1– לרמת המומחיות בנשק.

קרב בלתי חמוש

קרב בלתי־חמוש מתרחש, כאשר דמות תוקפת את היריב מבלי להשתמש בנשק. על־פי החוקים הסטנדרטים לקרב בלתי חמוש, הדמות חסרת הנשק גורמת נקודת נזק אחת לכל פגיעה, בתוספת כל בונוס כוח שיש לה. עונשיןי כוח אינם גורמים להורדת הנזק לקרב בלתי חמוש לפחות מנקודה אחת. דמויות מגלגלות גלגולי התקפה רגילים ומשתמשות בכל חוקי הקרב הרגילים. הקרב הבלתי חמוש מתרחש בשלב הקפא"פ בסיבוב הקרב.

החוקים הבאים הם הצעות להרחבת הקרב הבלתי חמוש, ושה"מ יכול להשתמש בהם כרצונו. ביכולתו גם להעניק, כאוות נפשו, בונוס של 10% נקודות נסיון, אם הד"שים מביסים מפלצות בקרב בלתי חמוש.

הכאה והיאבקות (אפשרי)

למי מותר להשתמש בהכאה והיאבקות

כל סוגי הדמויות, בכל הדרגות, יכולים להשתמש בטכניקות ההכאה וההיאבקות.

בקרב בלתי חמוש, המתקיף מכה יריב (באגרוף, בבעיטה וכך הלאה), או מנסה לתפוס אותו (לקפוץ עליו, להפילו וכך הלאה). לכן אנו משתמשים בשתי שיטות: האחת להכאה, והיא כוללת את כל המכות ללא נשק והאחרת להיאבקות, והיא כוללת את כל צורות הקרב האחרות.

דמויות מסוג מיסטיקן משתמשות בחוקי ההכאה רק כאשר הן רוצות להילחם במישהו מבלי לגרום לו נזק משמעותי; יש להן באופן טבעי יכולות קרב בלתי חמוש משלהן, העולות על היכולות המוצעות בחוקים האפשריים הבאים.

קרב בלתי חמוש מול כלי־נשק מזדמנים

חוקי הכאה והיאבקות אלה מתייחסים רק לקרב בלתי חמוש. אם דמות מתקיפה דמות אחרת באמצעות נשק, ואפילו נשק מקרי (כמו ספל, שולחן, כסא וכדומה), זהו קרב רגיל, אשר ייערך על־פי חוקי הקרב הרגילים (התייחס לכלי הנשק המקריים כאלות, עם עונשין של 1– עד 4– לגלגול הפגיעה, על־פי מידת מגושמותו של כלי הנשק).

הכאה (אפשרי)

כאשר דמות אחת פוגעת במטרתה בקרב בלתי חמוש, הדבר נקרא "הכאה". הכאה מסתיימת ב"הימום" או ב"נוק־אאוט". אולם, אם לתוקף יש פחות מ־4 קוביות פגיעה, רק הימום אפשרי. לפרטים נוספים, עיין בנוהל ההכאה.

הגבלות

קוביות הפגיעה של התוקף: אף כי כל יצור יכול לנסות להכות באויבו, דמויות חסרות נסיון (בעלות דרגה נמוכה) אינן עושות זאת בצורה טובה כל־כך. אם לתוקף יש פחות מ־4 קוביות פגיעה, הוא אינו יכול להגיע לתוצאת נוק־אאוט; הימום היא התוצאה האפשרית היחידה.

הבדלי גודל: הכאה אינה יכולה להסתיים בהימום או בנוק־אאוט, אם המטרה גדולה פי שניים ומעלה (בגובה או באורך, אך לא במשקל) מן התוקף (המכה עדיין תגרום את הנזק הרגיל). זוטון אינו יכול להמם או לגרום נוק־אאוט לאדם בוגר, אולם הוא יכול להגיע לתוצאות אלה מול גמד או אלף, אשר אינם גבוהים ממנו פי שניים. כאשר דמות מכה מפלצת, שה"מ יחליט אם הקורבן גדול פי שניים או יותר מן התוקף.

מפלצות בעלות התקפות נוספות: יצורים, אשר כלי־נשקם הם חלק מגופם (ציפורניים, למשל) אינם מכים, בדרך כלל. אך ישנם כמה יוצאים מן הכלל: דובים, למשל, יכולים להכות וכן לשרוט בציפורניהם. כאשר מפלצת בעלת כלי־נשק בגופה בוחרת, בכל זאת, להשתמש בהכאה, נזק ההכאה יהיה מחצית מן הנזק הרגיל אותו היא גורמת.

חסינות מפלצות: יצורים בעלי מספר ראשים לא ייפגעו כמעט או בכלל, אלא כאשר כל ראשיהם יסבלו הימום או נוק־אאוט. ישנם יצורים החסינים בפני חלק או כל השפעות טכניקת ההכאה. השתמש בהנחיות הבאות:

* אל־מתים, קונסטרוקטים וכל הג'ליים, העובש והנוזלים חסינים בפני כל השפעות המכות; הם חסינים בפני נזק, הימום ונוק־אאוט.
* יצור היכול להיפגע רק מכלי־נשק קסומים, לא יושפע ממכות, אלא אם התוקף לובש פריט לבוש קסום על האיבר באמצעותו הוא מכה. הוא יזדקק לכפפה או לכסייה קסומה למכות אגרוף, למגפיים קסומים לבעיטות וכדומה. טבעות קסמים אינן נחשבות "לבוש" למטרה זו.
* יצורים החסינים בפני רוב כלי־הנשק הרגילים, אך אין הכרח בכלי נשק קסום כדי לפגוע בהם, אינם סופגים נזק ממכות, אולם יכולים לסבול מתוצאות הימום ונוק־אאוט (למשל: ליקנטרופים חסינים בפני כלי־נשק רגילים, אך ניתן לפגוע בהם באמצעות כלי נשק מוכספים). אם התוקף עוטה לבוש קסום, כמתואר בסעיף הקודם, המכות יגרמו נזק גם למפלצות מסוגים אלה.

נוהל ההכאה

1. במהלך שלב הקפא"פ בסיבוב הקרב מכריז השחקן כי בכוונתו להכות. באפשרותו להכות באמצעות אגרופו, רגלו (בעיטה), ראשו (נגיחה), מרפקו או ברכו. אם הוא מתכוון להשתמש באגרוף, ידי הדמות חייבות להיות פנויות, או שעליה לעזוב כל חפץ אחר בו היא אוחזת לפני המכה.
2. הדמות פועלת על־פי הנוהלים הרגילים לגלגול התקפה ויוזמה.
3. אם המכה פוגעת, הדמות גורמת נזק בסיסי של 0, בתוספת כל בונוס לכוח גבוה.
4. קורבן המכה חייב לגלגל 1ק20 ולהפחית את ערך כושרו* מן התוצאה. אם הסכום הכולל הוא 1 או יותר, הקורבן המום למשך סיבוב אחד. קורבן המום חייב לגלגל הצלה כנגד קרן מוות עם בונוס של 4+ לגלגול, או לסבול מנוק־אאוט. משך הנוק־אאוט הוא פשוט תוצאת הגלגול ב־1ק20 פחות ערך הכושר בסיבובי קרב.

* אם הקורבן הוא דב"ש וערך הכושר שלו אינו ידוע, שה"מ מגלגל או בוחר ערך זה. אם הקורבן הוא מפלצת, השתמש פעמיים בקוביות הפגיעה של המפלצת כערך הכושר שלה (תוך התעלמות מבונוסים).

השפעות ההימום

בקרב בלתי חמוש, קורבן שהומם לסיבוב קרב אחד אינו יכול לתקוף, עד שההימום פג (במספר סוגים אחרים של הימום, ההימום מתפוגג בהדרגה ומאפשר לדמות לתקוף לאחר זמן מה).

כמו כן, בשעה שהדמות המומה היא נעה בשליש ממהירות התנועה הרגילה אליה היא מנסה להגיע. היא סובלת מעונשין של 4– לכל גלגולי ההצלה שלה ועונשין 4+ לדרג"ש שלה (כך, דרג"ש 5 הופך לדרג"ש 9). אין היא יכולה להתרכז, להטיל לחשים או להשתמש בכלי קסם. היא אינה יכולה גם להשתמש במיומנויות כלליות. כל מומחיות נשק שיש לה, מעבר לרמה הבסיסית, מופחתת לרמה הבסיסית.

השפעות הנוק־אאוט

נוק־אאוט הוא פשוט שינה קצרה. הקורבן חסר הכרה וחסר אונים.

הכאה ותמרוני קרב

התקפה: הכאה היא שימוש רגיל של תמרון ההתקפה, מטבלת תמרוני הקרב שהופיעה קודם לכן בפרק זה.

נסיגה לוחמת: דמות חסרת נשק יכולה לבצע את תמרון הנסיגה הלוחמת כרגיל.

נסיגה: דמות חסרת נשק יכולה לבצע את תמרון הנסיגה כרגיל, אך לא בשעה שהיא מכה.

הכאה ולחימה בשני כלי נשק

אם במערכה נעשה שימוש בחוקי הלחימה בשני כלי נשק, הדמות יכולה לתקוף ביד ריקה, במקום להשתמש בנשק שבאותה היד. ההכאה ביד ריקה תסבול מן העונשיקים הרגילים: 4– לפגיעה ואם משתמשים גם בחוקי המומחיות בנשק, 1– לרמת המומחיות (רמה בסיסית נשארת כזו).

הכאה ומומחיות בנשק (אפשרי)

עולם מו"ד הוא עולם פיזי ונמרץ מאד. לכן, כל דמות (ללא קשר לסוגה) נחשבת כבעלת רמת מומחיות בסיסית בטכניקות ההכאה. היא אינה חייבת לבזבז מומחיות בנשק כדי להשיג זאת; היא מקבלת זאת 'חינם'.

הדמויות יכולות להתאמן כדי להשיג רמת מומחיות טובה יותר בהכאה, תוך שימוש בחוקים הרגילים של המומחיות בנשק. במקום לנצל רמות מומחיות חדשות על נשק, תנצל אותן הדמות על סוג אחד של קרב בלתי חמוש. לימוד שיטתי של טכניקות ההכאה נקרא, לרוב, "איגרוף".

התבונן בחוקי ה"מומחיות בנשק" שבפרק 5, להסברים על הסמלים והקיצורים המופיעים למעלה. בקצרה, אלה הם:

[ר = ק]: המטרה הראשית היא מפלצת המשתמשת בנשק קפא"פ/הטלה.
נ"ק: "כלי־נשק" קטן
י1: התקפה ביד אחת
מגן: ניתן להשתמש במגן
[†]: "נשק" לקרב מגע, מוטל לעיתים רחוקות, אם בכלל.
מ"ב: מיומנויות בסיסיות
ממ"נ: מיומן
ממ"ח: מומחה
אשף: אשף
ר"א: רב־אשף

חוקי הכאה אפשריים

חוקים אפשריים אלה הם לשקול דעתו של שה"מ; ביכולתו להשתמש בכולם, בחלקם או באף אחד מהם.

1. **איגרוף:** רק מכות אגרוף יכולות לגרום לנוק־אאוט. כל שאר המכות מסתיימות בהימום (במקרה הטוב), אך למשך 1ק20 פחות מערך הכושר של הקורבן בסיבובי הקרב.
2. **יריבים קשוחים:** נוק־אאוט אינו אפשרי אם לקורבן יותר קוביות פגיעה מאשר לתוקף.

טבלת המומחיות באיגרוף בקרב בלתי חמוש

טכניקה	רמה	נזק	הגנה	השפעות מיוחדות
הכאה [ר=ק]		נ"ק י1 מגן [†]	מ"ב	נקודה אחת
			–	הימום, נוק־אאוט
	ממ"נ	1ק3	–	הימום, נוק־אאוט
	ממ"ח	1ק1 + 4	–	אין מגרעת ליד החלשה; הימום, נוק־אאוט (הצלה 1–)
	אשף	ר:2ק4; מ:1ק4+1	–	אין מגרעת ליד החלשה; הימום, נוק אאוט (הצלה 3–)
	ר"א	ר:3ק4; מ:2ק4+1	–	אין מגרעת ליד החלשה; הימום, נוק אאוט (הצלה 5–)

3. **שימוש בכוח:** דמות יכולה להחליט לא להשתמש במלוא כוחה, כך שלא תגרום נזק כלל. הדמות יכולה להשתמש בכל בונוס הכוח שלה, או לא להשתמש בו כלל, אך אינה יכולה להשתמש בחלקו.
4. **גלגולי הצלה:** אם לדמות יש התאמות בגין כוח רב, הן חלות במהופך על גלגולי ההצלה של הקורבן כנגד קרן מוות, כדי להימנע מנוק־אאוט. לדוגמה, לוחם בעל כוח 17 (בונוס כח 2+) מכה דמות אחרת. אם הוא מצליח להמם אותה, על הקורבן לגלגל הצלה כנגד קרן מוות או לקבל נוק־אאוט, הקורבן יגלגל את גלגול ההצלה בעונשין 2–, בשל כוחו הרב של אויבו. אם לתוקף כוח מועט והוא סובל מעונשין לכוחו, העונשין יהפוך לבונוס בגלגול ההצלה של הקורבן.
5. **חפצים ביד:** דמות מכה יכולה ללבוש רצועות איגרוף, או לאחוז חפץ קטן וכבד (שקיק מלא מטבעות, למשל). אם היא עושה כן, מכתה גורמת נזק רגיל (לא נזק של כלי־נשק), אולם אם הקורבן חייב להצליח בגלגול הצלה, כדי למנוע נוק־אאוט, הוא יעשה זאת בעונשין של 2–.
6. **קורבנות מתחדשים:** אם לקורבן יש כוח התחדשות (אם הוא עונד, למשל, טבעת התחדשות), משך הנוק־אאוט יהיה קצר יותר. כל נקודה של יכולת התחדשות מפחיתה סיבוב־קרב אחד ממשך הנוק־אאוט. למשל, טרול מתחדש בקצב של 3 נקודות פגיעה לסיבוב. הוא סופג נוק־אאוט של 8 סיבובים. את הסיבוב הראשון של הנוק־אאוט מונים כסיבוב אחד ומחסירים שלושה סיבובים נוספים עקב ההתחדשות. לאחר שני סיבובים, הטרול סיים שני סיבובי נוק אאוט והתחדש שישה (שלושה לכל סיבוב), לכן הוא מסיים את 8 סיבובי הנוק־אאוט שלו תוך שני סיבובים בלבד.
7. **אפשרויות קרב ללוחם:** אפשרויות הלחימה הנוספות ללוחמים ולדמויי־אדם משפיעות על כל סוגי ההכאה.

ריבוי התקפות: דמות בעלת ריבוי התקפות, המסוגלת לפגוע במטרתה בגלגול 2, יכולה לבצע ריבוי התקפות. דמות בעלת ריבוי התקפות, המשתמשת בכלי־נשק ביד אחת ואינה אוחזת דבר ביד השנייה, ואשר יכולה לפגוע במטרתה, בשני סוגי ההתקפות, בגלגול 2, יכולה לחלק את התקפותיה להתקפות נשק ולהכאות.

ריסוק: דמות בלתי חמושה, בעלת יכולת התמרון "ריסוק", יכולה לרסק באגרופה: דבר זה נקרא השכבה. היא סובלת מהעונשין הרגיל של 5– לפגיעה, אולם שאר חוקי הריסוק שונים במקרה זה. ראשית, הדמות שאינה חמושה מוסיפה רק מחצית מערך כוחה לנזק שגורם הריסוק. שנית, הקורבן חייב להצליח בגלגול ההצלה כנגד קרן מוות או לספוג נוק־אאוט, והוא יעשה זאת בעונשין של 4–, השולל את הבונוס הרגיל, 4+, שהוא מקבל. שלישית, ההשכבה יכולה להשפיע על מפלצות בכל גודל. גם מפלצות הגדולות פי שניים או יותר מן התוקף יוכלו לספוג הימום או נוק־אאוט כתוצאה מהשכבה.

חסימה: במקום לתקוף יכולה הדמות לקבל בונוס 5– לדרג"ש שלה, על ידי חסימת התקפות באמצעות כלי־נשק.

פירוק מנשק: לוחם בלתי חמוש יכול לנסות לפרק לוחם חמוש מנשקו.

היאבקות (אפשרי)

כשדמות בלתי־חמושה תופסת קורבן ומנסה להחזיק בו, להפיל אותו או להצמיד אותו לאדמה, הפעולה נקראת "היאבקות". בני־אדם, דמויי־אדם, מפלצות דמויות־אנוש ומפלצות אל־מתות בצורת אדם, יכולים כולם להיאבק.

הגבלות

למי מותר להיאבק: כל דמות מכל סוג או דרגה, רוב המפלצות דמויות האנוש ואל־מתים שהיו במקורם בני־אדם, דמויי־אדם או דמויי־אנוש, יוכלו, בדרך כלל, להיאבק.

יוזמה, חמוש מול לא־חמוש: כאשר דמות מנסה להיאבק באויב חמוש, האויב זוכה אוטומטית ביוזמה.

מפלצות חסרות־תבונה: מפלצות חסרות תבונה יבחרו תמיד להשתמש בכלי־הנשק הטבעיים שלהן במקום להיאבק, אלא אם הן נשלטות.

חסינות מפלצות: סוגי יצורים אחדים חסינים בפני חלק או כל השפעות ההיאבקות. לא ניתן להיאבק כנגד אל־מתים לא־גשמיים (רפאים, רוחות וכדומה), נוזלים, ג'ליים, עובש או כל יצור אחר בעל טבע דומה. ביצורים אתרליים או יסודוניים יכול להיאבק רק יצור מאותו מישור.

יכולות מגע: יכולות "מגע" מיוחדות (שאיבת אנרגיה, הפיכה לאבן וכדומה) יפעלו כרגיל בשעת ההיאבקות, אם תרצה בכך המפלצת. למשל, דמות הנאבקת בדרקנגול חייבת לגלגל הצלה כנגד הפיכה לאבן, בכל סיבוב בו היא באה במגע עם היצור.

הכנות להיאבקות

שה"מ ימצא את דירוג ההיאבקות (ד"ה) של השחקנים והמפלצות לפני המשחק או הקרב המכריע.

דוגמה עבור ד"שים ודב"שים: גמד בדרגה 9, בעל כוח 17 וזריזות 8, עוטה *שריון שרשראות 3+* ונושא מגן. אנו לוקחים את דרגת הנסיון שלה, מחלקים ב־2 ומעגלים כלפי מעלה (5), מוסיפים את בונוס הכוח (2+), את עונשין הזריזות (1–) ואת דירוג השריון הבסיסי שלו, מבלי לכלול את

נוהל דירוג היאבקות (ד"ה)

דמויות ודב"שים
1. חלק את דרגת הדמות בשתיים ועגל כלפי מעלה.
2. הוסף את הבונוסים (או חסר את העונשים) לכוח ולזריזות.
3. מצא את הדרג"ש הטבעי של הדמות (מבלי לחשב קסמים או התאמות זריזות) והוסף את התוצאה לסכום הכולל.

מפלצות
1. הכפל את קוביות הפגיעה של המפלצת בשתיים בלי לכלול פלוסים.
2. אם המפלצת אינה עוטה שריון, הוסף 9. אם המפלצת עוטה שריון (אורק, קובולד, ענק, עוג או כל מפלצת דמויית־אנוש אחרת), הוסף את דירוג השריון שלה, במקום להוסיף 9.

התאמות הקסם או הזריזות (דרג"ש 4, ל־4+); הסכום שקיבלנו הוא דירוג ההיאבקות (ד"ה) שלו = 10. אם יעזוב את המגן, יעלה דירוג ההאבקות שלו ל־11. אם יוריד את השריון, יעלה הד"ה שלו ל־15.

דוגמה עבור מפלצות: לקוף שלג יש קב"פ 3 + 1 והוא אינו עוטה שריון. אנו לוקחים את הקב"פ שלו, מכפילים בשתיים מבלי לחשב את הפלוסים (6) ומוסיפים 9 (9+); הד"ה שלו הוא 15.

דרג"ש גרוע יותר (למשל, 9) גורר דירוג היאבקות טוב יותר משריון חזק (2, למשל). ככל שלדמות דרג"ש גבוה יותר, כך קשה לה יותר להיאבק. זכור, בונוסים לקסם ולזריזות אינם נחשבים עבור דירוג ההיאבקות.

שלא כמו בחוקים אחרים, בהם הדרגות שוות לקוביות הפגיעה, כאן משתמשים בקוביות הפגיעה האמיתיות של הדמות. על כן, לוחם בדרגה 25 עדיין ייאבק כבעל 9 קוביות פגיעה בלבד.

נוהל ההיאבקות

כל דמות המעורבת בהיאבקות (מגינה או מתקיפה) מגלגלת גלגול 1ק20 לסיבוב. אם הדמות מנסה להיאבק, היא מוסיפה את הד"ה שלה לגלגול. אם היא מנסה לבצע פעולה אחרת (להכות, להשתמש בפגיון וכך הלאה), אין היא מוסיפה את דירוג ההיאבקות שלה לקוביה בסיבוב זה. הגלגול הגבוה ביותר מנצח בסיבוב. שוויון משמעו שאין תוצאה לסיבוב זה. בתחרויות היאבקות רגילות, הדמויות נעות מעלה ומטה בטבלה הבאה, בהתאם למידת הצלחתן.

חופשי
תפוס
הפל
הצמד

לפני שהמתאבק נאבק במטרתו שני הצדדים נחשבים חופשיים. כאשר האחד תוקף בהצלחה את האחר, פירושו של דבר כי תפס את הקורבן. אם הוא מנצח בגלגול ההיאבקות בסיבוב הבא, הוא מבצע הפלה – הוא מטיל את יריבו לאדמה וזוכה בעמדת יתרון עליו (אם הקורבן נמצא כבר על האדמה, התוקף מגיע, בכל זאת, לעמדת יתרון ומכין את עצמו לסיבוב הבא). אם הוא מנצח בגלגול היאבקות נוסף בסיבוב הבא, הוא מצמיד את אויבו לאדמה.

כל זאת, כמובן, בהנחה שהקורבן אינו מגן על עצמו. אך, בדרך כלל, הקורבן יגן על עצמו. לכן, בכל סיבוב שני הצדדים נאבקים, כשכל אחד מהם מבצע את גלגול ההיאבקות שלו. השווה את

שני גלגולי ה־1ק20. הגלגול הגבוה יותר מנצח. שוויון משמעו שאין שינוי במצב היחסי בין שתי הדמויות. אם אחת הדמויות מנצחת בסיבוב, היא מורידה את הדמות האחרת דרגה אחת מטה (מתפוס להפל, למשל). אם בסיבוב הבא מנצחת הדמות האחרת, היא מניעה את הקרב בחזרה דרגה אחת כלפי מעלה.

דוגמה: שתי דמויות נאבקות. ללוחם אחד ד"ה 15, ולאחר ד"ה 13. בסיבוב הראשון מגלגלים שניהם את הקוביה. הלוחם הראשון מגלגל 9 ב־1ק20; 9 ועוד הד"ה שלו נותנים 24. הלוחם השני מגלגל 13; 13 ועוד הד"ה שלו נותנים 26; הלוחם השני ניצח בקרב זה.

בסיבוב הבא, שני הצדדים מגלגלים שנית. הלוחם הראשון מגלגל 15; 15 ועוד הד"ה שלו נותנים 30. הלוחם השני, לעומת זאת, מגלגל 20 טבעי; דבר זה מביא אותו לתוצאה 33. הלוחם השני הפיל את אויבו לאדמה והוא מנצח בקרב.

בסיבוב השלישי גלגל הלוחם הראשון 10 וגם הלוחם השני גלגל 10. תוצאת ה־25 של הלוחם הראשון הביסה את תוצאת ה־23 של הלוחם השני. הלוחם הראשון מצליח להיחלץ מן המצב. שני הלוחמים עומדים עתה על האדמה. הלוחם הראשון עדיין תפוס, אך אינו מופל עוד ואינו נמצא בסכנת הצמדה.

בסיבוב הרביעי, הלוחם הראשון מגלגל 13 והשני מגלגל 14. תוצאת ה 28 של הלוחם הראשון מנצחת את תוצאת ה־27 של הלוחם השני – על כן הלוחם הראשון נחלץ מן התפיסה. בסיבוב הבא מגלגל הלוחם הראשון 9 והשני מגלגל 3; ה־24 של הלוחם הראשון מנצח את ה־16 של הלוחם השני והוא תופס אותו.

בסיבוב השישי מגלגל הלוחם הראשון 13 והשני מגלגל 8. הלוחם הראשון מנצח שנית ומפיל את אויבו. בסיבוב השביעי מגלגלים שני הלוחמים 14. ה־29 של הלוחם הראשון מנצח את ה־27 של הלוחם השני והלוחם הראשון מצמיד את השני לאדמה. הוא מנצח בתחרות.

לוחם מול תוקף

לוחם אחד יכול להיאבק, בשעה שיריבו משתמש בסוג אחר של התקפה, כגון הכאה או שימוש בפגיון. במקרה כזה, הדמות המתאבקת תצמיד את האויב בקלות יחסית. אולם, הדמות האחרת תוכל בכל זאת לתקוף, בעודה תפוסה או מופלת, והיא עלולה להמם את המתאבק או לדקור אותו למוות, לפני שיצליח להצמידה לקרקע.

השפעות ההיאבקות

דמות, התפוסה על־ידי מתאבק, יכולה עדיין לעשות דברים רבים. התגובה הקלה והמיידית ביותר היא לעזוב הכל ולהיאבק גם כן. היא יכולה להטיל כלי נשק קטנים ובינוניים (לא על האדם התופס אותה) ולתקוף ללא־נשק או בכל כלי נשק קטן או בינוני. אם היא בעלת יכולות קרב של לוחם, היא יכולה לרסק, לבצע פירוק מנשק או להשתמש בריבוי התקפות באמצעות כל צורות ההתקפה הזמינות עבורה עדיין. היא אינה יכולה להשתמש בכלי יריה, להטיל לחשים, להשתמש בכלי־קסם, לסגת, לבצע נסיגה לוחמת, לבצע התקפת רומח, לכוון חנית כנגד הסתערות או לחסום התקפות.

לדמות שהופלה אפשרויות מוגבלות יותר. היא יכולה להטיל רק כלי נשק קטנים (אך, שוב, לא על האדם שהפיל אותה). היא יכולה לתקוף ללא־נשק או באמצעות כלי נשק קטנים. היא יכולה לנסות ולהיאבק במתאבק אשר הפיל אותה. אם

טבלת המומחיות בהיאבקות בקרב בלתי חמוש

טכניקה	רמה	נזק	הגנה	השפעות מיוחדות
האבקות	מ"ב	1 נקודה	–	תפיסה, הצמדה, הפלה (3– לד"ה מוצמד)
[ר=ק] נק י2 [†]	ממ"נ	1ק3	+1 ד"ה	תפיסה, הצמדה, הפלה (6– לד"ה מוצמד)
	ממ"ח	1ק4 +4	+2 ד"ה	תפיסה, הצמדה, הפלה (9– לד"ה מוצמד)
	אשף	א:2ק4; מ:1ק4;	+3 ד"ה	תפיסה, הצמדה, הפלה (12– לד"ה מוצמד)
	ר"א	א:3ק4; מ:2ק4;	+4 ד"ה	תפיסה, הצמדה, הפלה (15– לד"ה מוצמד)

ניחנה הדמות ביכולות הקרב של לוחם, היא יכולה להשתמש בריבוי התקפות בכל אחד מכלי הנשק הזמינים עבורה. היא אינה יכולה להשתמש בכלי יריה, להטיל לחשים, להיעזר בכלי קסם, לבצע נסיגה לוחמת, נסיגה, התקפת רומח, כיוון חנית כנגד הסתערות, ריסוק, חסימה או פירוק מנשק.

דמות שהוצמדה לאדמה אינה יכולה לבצע אף אחד מתמרוני הקרב, אולם, אחת לסיבוב היא יכולה לבצע גלגול היאבקות (בעונשין 3–) ולנסות להיחלץ מן ההצמדה. אם היא מנצחת את היריב המצמיד אותה בגלגול ההיאבקות, היא יכולה להיחלץ מן ההצמדה ולחזור להיות מופלת.

הדמות המצמידה יכולה לגרום נזק של 1 עד 6 נקודות נזק (בתוספת בונוס הכוח, אם קיים), אם היא רוצה לעשות זאת; היא אינה חייבת לגרום כל נזק. אם היא מתכננת לגרום נזק ליריב המוצמד, עליה לומר זאת בשלב הקפא"פ בסיבוב הקרב. הקורבן יכול לגלגל הצלה כנגד קרן מוות ולחמוק מן הנזק; אם גלגל 20 טבעי, הוא ניצל מן ההצמדה. אם קבוצה הצמידה דמות (ראה בהמשך), כל חבריה יכולים לגרום נזק, אך למגן יהיה רק גלגול הצלה אחד.

היאבקות רבת משתתפים

כאשר שלוש דמויות או יותר מחליטות להיאבק מול אויב משותף, מצא את המתאבק בעל הד"ה הגבוה ביותר (המכונה "המנהיג"). השתמש בגלגול ההיאבקות שלו עבור הקבוצה כולה, תוך שימת לב לכללים הבאים:

1. עבור כל חבר קבוצה, בעל מחצית (או פחות) מקוביות הפגיעה של המנהיג, הוסף 1 לדירוג ההיאבקות של הקבוצה.
2. עבור כל חבר קבוצה, בעל יותר ממחצית קוביות הפגיעה של המנהיג, הוסף 5 לדירוג ההיאבקות של הקבוצה.

ארבעה תוקפים, לכל היותר, יכולים לתקוף קורבן בגודל זהה. עד שמונה מתאבקים יכולים לתקוף קורבן שגודלו כפול מגודלם. עד 12 מתאבקים יכולים לתקוף קורבן שגודלו פי שלושה מגודלם וכך הלאה.

מתאבקים מותקפים

כאשר מתאבק תפס, הפיל או הצמיד לאדמה קורבן ואז הותקף על־ידי מתאבק אחר, באפשרותו של המתאבק המתגונן (א) לשחרר את הקורבן ולהגן על עצמו כרגיל, או (ב) להמשיך ולהחזיק בקורבן ולנסות להגן על עצמו מן ההתקפה החדשה, בעונשין של 4– לד"ה שלו. בשעה שהוא תופס, מפיל או מצמיד קורבן לאדמה, אין הוא יכול לתפוס אדם נוסף. כל פעם שהוא מנצח בגלגול, הוא מצליח להתחמק מן ההתקפה החדשה, בעוד הוא ממשיך לאחוז בקורבן.

כאשר מתאגרף תפס, הפיל, או הצמיד קורבן ואז הותקף על־ידי תוקף שאינו מתאבק, באפשרותו של המתאבק המתגונן (א) לשחרר את הקורבן ולהגן על עצמו כרגיל, או (ב) להמשיך ולהחזיק בקורבן. אם הוא משחרר את הקורבן, הוא זוכה בדירוג השריון הרגיל שלו ויכול להתקיף בכל דרך. אם הוא ממשיך לאחוז בקורבן, קל מאד לפגוע בו; דירוג השריון שלו נחשב כ־9, ללא התחשבות בבונוסים לזריזות, והוא אינו יכול לתקוף את התוקף החדש.

היאבקות ותמרוני קרב

להנחיות על תמרוני הקרב הרגילים אותם ניתן לבצע כנגד מתאבק, עיין תחת "השפעות ההיאבקות".

נסיגה לוחמת, נסיגה: דמות שנתפסה, הופלה או הוצמדה לאדמה אינה יכולה לבצע את התמרונים הללו.

ריבוי התקפות: דמות היכולה לבצע ריבוי התקפות, תוכל לבצע רק גלגול היאבקות אחד בכל סיבוב לחימה. אם אינה מתאבקת, היא יכולה להשתמש במספר ההתקפות הרגיל בכל סיבוב.

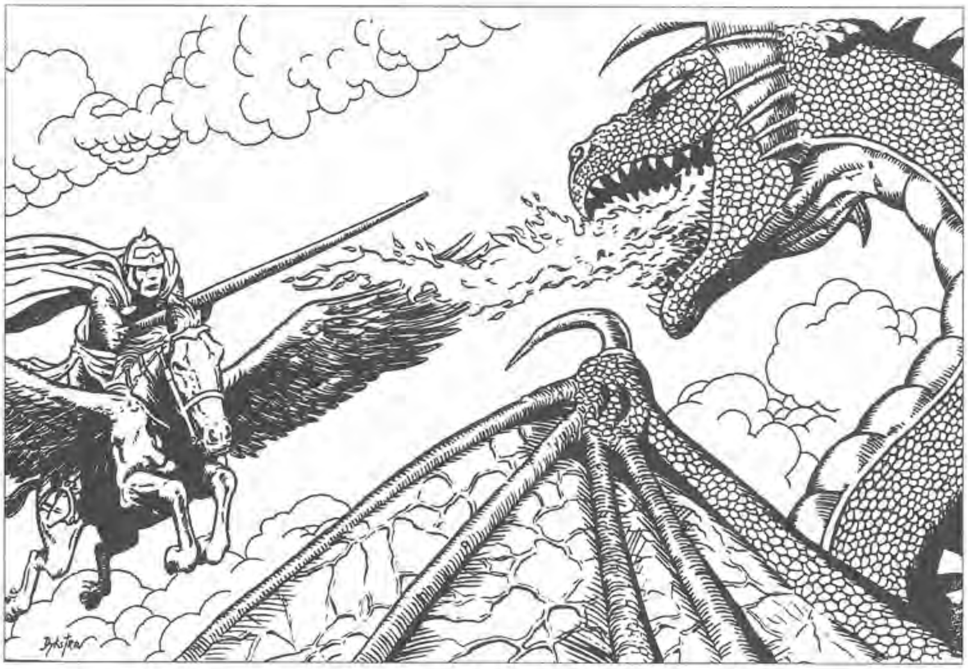
היאבקות ומומחיות בנשק

כפי שצויין קודם לכן בנוגע להכאה, כל דמות היא בעלת רמת מומחיות בסיסית בטכניקות ההיאבקות. הדבר אינו מוריד ממומחיותה בנשק, אלא ניתן לה 'חינם'. כמו כן, הדמויות יכולות להתאמן כדי להגיע לרמה גבוהה יותר באמנות ההיאבקות, תוך שימוש בחוקים הרגילים למומחיות בנשק. במקום לנצל את רמת המומחיות החדשה על כלי נשק, הדמות יכולה לנצל אותה ללימוד היאבקות.

עיין בחוקי "המומחיות בנשק" שבפרק 5 להסברים על הסמלים והקיצורים המופיעים בטבלת המומחיות בהיאבקות בקרב בלתי חמוש. בקצרה, אלה הם:

[ר=ק]: מטרה ראשית היא מפלצת המשתמשת בנשק קפא"פ/הטלה.
נ"ק: "כלי־נשק" קטן
י2: התקפה בשתי ידיים
[†]: "נשק" לקרב מגע, מוטל לעיתים רחוקות, אם בכלל.
מ"ב: מיומנויות בסיסיות
ממ"נ: מיומן
ממ"ח: מומחה
אשף: אשף
ר"א: רב־אשף

כפי שאפשר לראות, אמן היאבקות יכול להצמיד את קורבנותיו לאדמה ביעילות רבה יותר; הוא גורם נזק רב יותר בכל סיבוב ולקורבן קשה יותר להשתחרר מן ההצמדה (הדבר משתקף במינוס לגלגול ההיאבקות).



חוקים אפשריים להיאבקות

חוקים אפשריים אלה הם לשיקול דעתו של שה"מ; ביכולתו להשתמש בכולם, בחלקם או באף אחד מהם.

1. **הצמדה מיידית:** כשגלגול ההיאבקות של מתאבק (1ק20+ד"ה) עולה ב־20 נקודות או יותר על זה של יריבו, המפסיד מוצמד מיד לאדמה, ללא כל התייחסות למצבם היחסי של המתאבקים קודם לכן.
2. **התאמות סוג הדמות:** כאשר מחשבים את דירוג ההיאבקות של דמות, התאם את הד"ה על־פי סוג הדמות: עונשין 1– לקוסמים; בונוס 1+ ללוחמים, לגמדים, לגנבים ולמיסטיקנים; לשאר סוגי הדמויות אין התאמות.
3. **אויבים בעלי ריבוי התקפות:** אם ליצור יש ריבוי התקפות והוא מוצמד, רק התקפה אחת תבוטל על־ידי כל הצמדה. למשל, שני תוקפים המצמידים טרול יבטלו את נשיכתו ושריטת ציפורניים אחת, אך הטרול יוכל, עדיין, להשתמש בהתקפת הצפורניים השנייה שלו בסיבוב.
4. **גלגולים פשוטים:** כאשר משווים גלגולי קוביה (1ק20+ד"ה), הפחת את דירוג ההיאבקות הגבוה מן הנמוך. היריב בעל דירוג ההיאבקות הגבוה מוסיף את ההפרש לגלגול ה־1ק20, ואילו היריב השני מגלגל 1ק20 טבעי. למשל, לוחם בעל ד"ה 12 נלחם בדובלין בעל דירוג היאבקות 15; הפחת את ה־15 מן ה־12 והענק לדובלין בונוס 3+ לגלגול ההיאבקות כנגד גלגול ה־1ק20 הטבעי של הלוחם.
5. **מיומנויות כלליות:** בפרק 5, בחלק העוסק במיומנויות הכלליות, תמצא מיומנות היאבקות, המוסיפה לדירוג ההיאבקות של הדמות.

קרב אווירי

רוב תמרוני הקרב אינם שימושיים בקרבות אוויריים ובמרבית המקרים צריכים היריבים להסתמך על כלי קליעים או כלי קסם כדי לנצח. כפי שקורה בלחימה על פני הקרקע, ליריב הגבוה יותר יש יתרון (שה"מ יכול לציין את גובהו של כל אחד מן היצורים). גם המהירות חשובה מאד. שה"מ יכול להעניק בונוסים ועונשין להתקפה, בהתאם לגובהם ולמהירותם של היריבים.

השפעות התעופה על הקרב

קפא"פ

בהמת הרכיבה של הדמות או אמצעי התעופה שלה יקבעו את סוגי כלי הנשק בהם תוכל להשתמש ביעילות. אם דמות משתמשת בלחש תעופה, ביכולתה להשתמש ביעילות בכלי נשק לקרב מגע. היא יכולה, למשל, להתעופף הישר אל בהמת רכיבה מכונפת ולתקוף אותה או את הרוכב עליה, תוך התחמקות קלילה מכנפי הבהמה.

אם לבהמת הרכיבה של הדמות יש אמצעי תעופה קסום במקום כנפיים (למשל שטיח מעופף), הדמות יכולה להשתמש בכלי נשק גדולים או בינוניים ביעילות. קשיי תמרון ואי־המצאות בטווח הנשק אינם מאפשרים שימוש בכלי נשק קטנים.

אם הדמות רוכבת על בהמת רכיבה המתעופפת בעזרת כנפיה, היא חייבת להשתמש בכלי־נשק גדולים. מרבית הרוכבים על בהמות רכיבה מכונפות מעדיפים רומח, הפועל ברקיע כפי שהוא פועל על פני האדמה.

במהלך הקרב, פעל על־פי נוהל הקרב הרגיל. התקפות קפא"פ אינן סובלות מעונשיקים מיוחדים כאשר הן מתבצעות באוויר. אם מעופף עובר בתחומו של מעופף אחר במהלך שלב התנועה שלו הוא יכול לבצע את התקפת הקפא"פ על המטרה, אפילו אם אינו מסיים את התנועה בטווח כלי הנשק. אולם, המטרה תוכל להשיב לתוקף באותה המטבע בשלב הקפא"פ שלה, אפילו אם שני המעופפים אינם נמצאים עוד בטווח הפגיעה ההדדי. שתי ההתקפות מתרחשות בשעה שהיריבים נמצאים בטווח התקיפה, ורק לאחר מכן משלימות בהמות הרכיבה את תנועתן.

קרב מפלצות

גם מפלצות מעופפות יכולות לתקוף בקרב אווירי. הן תוקפות באמצעות גלגולי התקיפה והנזק הרגילים שלהן בכל פעם שהן מגיעות לטווח תקיפה של האויב. מפלצות מאומנות היטב יתקפו רק את המטרות אשר צוינו על־ידי רוכבן.

קרבות קליעים

כלי יריה יפעלו כרגיל בקרב אווירי. בהמות רכיבה אחדות אינן יציבות, ורוכבן יסבול מעונשיקים בשעה שהוא מתקיף מעל גבן. לחש התעופה וכלי־קסם תעופתיים אחרים (כשטיחים, מטאטאים, ספינות וכדומה) נחשבים ליציבים. תוקפים המשתמשים בכלי קליעים, בשעה שהם נמצאים על משטחים יציבים אלה, אינם סובלים מכל עונשיקים מיוחדים לפגיעה או לנזק. אמצעי תעופה אחרים, כמו פגסוס המעופף תוך נפנוף כנפיו, נחשבים לבלתי־יציבים. ירי או הטלת כלי נשק ממשטח שכזה מקבלים עונשין 4– לגלגול הפגיעה.

הטלת לחשים

הטלת לחשים מצריכה משטח יציב, בעוד רוב כלי־הקסם אינם מצריכים יד יציבה.

התקפות אוויריות מיוחדות

הפצצה

ניתן להפיל סלעים או חפצים אחרים מגובה 100 מ' או פחות, תוך שימוש בגלגול התקפה 16 או יותר (בהתאם לדרג"ש הרגיל של המטרה). הנזק נמדד על־פי גודל המעופף. למשל, אם יצור מעופף יכול לשאת אדם, ביכולתו לסחוב גם סלעים, בכמות הגורמת ל־2 עד 12 נקודות נזק לכל מי שנמצא בטווח 3 מטרים רבועים (גלגול התקפה אחד לכל קורבן).

התקפות עיטה

ישנם יצורים מעופפים, היכולים לעוט על יריבים שנמצאים בגובה נמוך יותר. התקפה זו דומה להסתערות, אולם מתייחסת ליצורים המעופפים לפחות 3 מ' לעבר אויביהם. ההתקפה, אם היא מוצלחת, גורמת לקורבן נזק כפול, אך רק אם היצור התוקף הפתיע את מטרתו.

אם גלגול ההתקפה הוא 18 ומעלה ולמפלצת יש טלפיים או כל דרך אחרת לאחוז בטרפה, המפלצת תתפוס את הקורבן ותנסה לעוף איתו. אם הקורבן כבד מדי, המפלצת תעזוב אותו מיד. התקפת עייט אינה יכולה להתבצע ביערות עבותים ובג'ונגלים.

דוגמה: רוק בעל 3 קוביות פגיעה יכול להרים זוטון בקלות, בעוד רוק בעל 6 קוביות פגיעה יכול להרים אדם. רוק בעל 12 קוביות פגיעה יכול להרים סוס, בעוד רוק בעל 24 קוביות פגיעה יכול להרים פיל, או כל יצור אחר בעל משקל דומה.

שה"מ יכול להוסיף חוקים, כראות עיניו, להנחיות הקרב האווירי המופיעות כאן. מומלץ לשה"מ להוסיף חוקים לטיפוס ולצלילה, לסיבוב, התרסקות ולתמרונים אווירים אחרים המשפיעים על התנועה והקרב. גורמים אחרים שיש להתחשב בהם כוללים את תנאי מזג־האויר בזמן המעוף, מיומנות הרכיבה על בהמה מעופפת ובעיותיהם של רוכבים נופלים.

קרב ימי

קרב ימי בין שני כלי שייט מתחיל, לרוב, בירי ובהטלת לחשים. כאשר הסירות מתקרבות זו לזו במידה מספקת, נתפסת ספינת היריב והלוחמים פושטים עליה. קפא"פ פורץ בין שני הצוותים. אונייה בעלת כר (כלי ניגוח ימי) יכולה לגרום נזק מיוחד לספינות אחרות ולמפלצות גדולות.

קרא את חוקי "ההתחמקות בים" בפרק 7, המתארים את הדרך בה מתקרבות ספינות זו לזו. קרב ימי נמדד בסיבובים.

כדאי להכין לפני תחילת המשחק את שרטוטי סיפון הספינה, כדי שניתן יהיה להשתמש בהם במהלך הקרב.

אלמלא מצוין אחרת, יצורי ים ענקיים והתקפות קסומות גורמים לגוף הספינה נזק בן נקודה אחת על כל 5 נקודות נזק רגילות.

קרב יריות

צוותי ספינות יכולים לירות זה בזה, מרגע שהספינות נכנסות לטווח הנשק. ספינות חמושות בקטפולטות יהיו יעילות יותר מספינות שאינן מצוידות בהן. כלי יריה ידניים, כמו קשתות ורובי־קשת, יכולים לפגוע באנשי צוות ולהרגם, אולם הם לא יגרמו נזק לגוף הספינה עצמו. קטפולטה, לעומת זאת, תגרום נזק מלא לספינה או למטרה חיה. חוקי הקטפולטות נמצאים בפרק 4.

קרב סיפון

כאשר ספינות מתקרבות זו לזו, הן מנסות, בדרך כלל, לנגח או לפשוט זו על זו.

ניגוח

כדי לנגח מטרה, על הספינה להביא את חרטומה למגע עם ספינה אחרת. ספינות יכולות לנגח גם יצורי ים גדולים. לא ניתן לנגח מטרות קטנות; ביכולתן לחמוק בקלות מחרטום הספינה.

התקפת הניגוח מתרחשת בשלב הירי בסיבוב הקרב, בו נגעו הספינות זו בזו. קברניט הספינה המנגחת מגלגל לפגיעה, כאילו היה לוחם בדרגה הראשונה המתקיף יצור בעל דרג"ש כשל ספינת האויב. שה"מ יכול להתאים זאת להשפעות מזג האויר, ליכולת התמרון או לכל גורם נוסף שימצא לנכון. אם הנגיחה פוגעת, היא גורמת נזק לנקודות גוף הספינה של הספינה האחרת (או, אם היא פוגעת ביצור ימי גדול, לנקודות הפגיעה של היצור).

טבלת התקפות הניגוח

ספינה מנגחת	מטרה	נזק
חד־סיפונית קטנה	ספינה	10X1 + 4ק1 (80־50)
	יצור	(3־24)8ק3
ספינה גדולה /ספינת מלחמה	ספינה	10X5 + 6ק1 (110־60)
	יצור	(36־6)6ק6

כל התקפת ניגוח מוצלחת גורמת נזק, בהתאם לגודל הספינה המנגחת, כפי שניתן לראות בטבלת התקפות הניגוח.

בסיבוב בו נוגח התוקף במגן הוא רשאי להחליט לתפוס את הספינה המנוגחת בשלב הקפא"פ. אם הצוות מבצע תפיסה מוצלחת, הוא יכול להתחיל לפשוט בשלב התנועה הבא של סיבוב הקרב.

נזק לספינות

כל 10% מנזקי גוף הספינה מורידים את מהירות הספינה ב־10%, והמהירות תישאר נמוכה יותר, עד שתתוקן הספינה בנמל. כל אובדן של 10% מן החותרים, מקטין גם הוא את מהירות החתירה ב 10%. כשהספינה סופגת נזק השווה ל־75% מנקודות גוף הספינה, היא נעצרת במים. אין היא מסוגלת לנוע, עד שיבוצעו בה תיקונים דחופים. כאשר סופגת הספינה נזק השווה לכל נקודות גוף הספינה, היא שוקעת ואי־אפשר עוד לתקנה.

תפיסה ופשיטה

צוות ספינה יכול לנסות לתפוס ספינה אחרת ממרחק 17 מטר או פחות. אם שני צוותי הספינות מנסים לתפוס זה את זה, התפיסה מצליחה אוטומטית. שני הצוותים מטילים את החבלים ואת האנקולים שלהם, שתי מערכות החבלים מתחברות, ושתי הספינות נמשכות זו לזו. אם רק צוות אחד רוצה לתפוס את האחר, גלגל 6ק1 בכל סיבוב; תוצאה של 1 עד 2 מציינת תפיסה מוצלחת, בעוד תוצאה של 3 עד 6 פירושה כי הצוות השני חתך ביעילות את החבלים ושחרר את האנקולים שנתפסו.

לאחר ששתי הספינות נתפסו, נערך קרב הפשיטה, כמו כל קפא"פ גדול אחר. לדמויות הפושטות על ספינת אויב יש עונשין 2+ לדירוג השריון ו־2– לכל גלגולי ההתקפה שלהן במהלך סיבוב הקרב בו עברו לספינה האחרת. מעבר שני המעקים ומציאת נקודת אחיזה נוחה בספינת האויב מסכנים אותם. הקרב ימשך עד שאחד מן הצוותים יכנע או יחוסל.

תיקונים

צוות ספינה יכול לתקן מחצית מן הנזק שספגה ספינתו. יש להקציב חמישה אנשי צוות או יותר לעבודות התיקון, כדי שהמלאכה תהיה יעילה. כל צוות תיקון יכול לתקן נקודת נזק אחת לגוף הספינה בסיבוב עבודה מלא. תיקונים אלה הם אילתורים, אשר יתפרקו תוך 6ק6 ימים. לשם תיקון קבוע והחזרת כל נקודות הנזק של הספינה, על הצוות לנווט אותה לנמל.

תיקונים ונסיונות לכיבוי שריפות (ראה "קרב מצור") יתרחשו לאחר שספגה הספינה את הנזק שלה לאותו תור. צוותי תיקון וכיבוי שריפות אינם יכולים לעשות שום דבר אחר בשעה שהם מבצעים את מלאכתם.

קרב תת־מיימי

ההנחיות הבאות חלות כאשר הדמויות מנסות להילחם בעודן מתחת לפני המים:

עונשין בסיסי: כל שוכני הקרקע סובלים מעונשין 4– לגלגולי ההתקפה (לכלי ירי וקפא"פ) מתחת למים. שה"מ רשאי להקטין את העונשין, אם הדמויות התרגלו ללחימה תת־מיימית, על־פי החוק היבש, הדמויות מבצעות בדיקת תבונה עבור כל חודש שהן מבלות מתחת למים. הצלחה בבדיקה מורידה 1– מן העונשין, עד שהוא נעלם סופית.

כלי קליעים: רוב כלי קליעים לא יפעלו מתחת למים. רק רובי־קשת, אשר הוכנו על־ידי יצורים תת־מימיים (כמו בני־ים) יפעלו. אפילו עבור רובי־קשת אלה, חלק את טווח כלי הנשק בשלוש כל הזמן.

לחשים: לחשים הקשורים למישור יסוד האויר או האש לא יפעלו מתחת למים. דמויות אינן יכולות להטיל לחשים כלל, אלא אם הטילו קודם לכן את הלחש *לנשימת־מים* או *ליצירת אויר*, או אם הן משתמשות בכלי קסם המאפשר להן לנשום.

כלי נשק לקפא"פ: כלי חיתוך, שיסוף וריסוק (גרזנים, חרבות, אלות וכדומה) אינם שימושיים מתחת למים. הם סובלים מעונשין 10– לפגיעה וגורמים רק מחצית מן הנזק. כלי תקיעה וניקוב (חניתות, קילשונים, פגיונות, חרבות קצרות, רומחים וכדומה) יפעלו כרגיל.

קרב מצור

ישנן שלוש דרכים לניהול קרב מצור:

1. לשחק מערכת משחק רגילה המבוססת על המצור.
2. להשתמש בחוקי מנגנון המצור.
3. להשתמש בחוקי מנגנון המלחמה המורחבים.

חוקי הקרב ההמוני מתוארים בפרק הבא. פרק זה דן רק במצור המתנהל על־פי החוקים הרגילים. הפעולות מתרכזות סביב ההתקפה, במהלכה מסתערים התוקפים על החומות המבוצרות, תוך שימוש בקסמים, בסולמות, באיילי ניגוח ובכלי מצור. ניתן למוטט את חומות המגן לפני שמתרחשת ההתקפה.

נזק מבני

טווחי הנזק המפורטים עבור מפלצות, כלי נשק רגילים, כלי נשק למצור וכשפים, נועדו להתקפות על דמויות ומפלצות. כלי נשק למצור ולבניינים, לעומת זאת, עמידים יותר בפני נזק. נתונים ומידע נוסף בדבר כלי־נשק למצור ולביצורים מופיעים בפרקים 4 ו־9.

נזק לביצורים

קיימות ארבע דרכים עיקריות לתקוף מבנה והן:

* **יצור:** נזק הנגרם על־ידי דמות בקרב דמויות בלתי חמושות, על־ידי נשק לקרב מגע, על־ידי כלי קליעים וכלי הטלה (רגילים וקסומים) ועל־ידי התקפת יצורים מרובים (טלפיים, ניבים וכדומה).
* **מבני:** נזק הנגרם על־ידי כלי מצור, איילי ניגוח והתקפות ניגוח של יצורים בגודל ענק ומעלה; נזק הנגרם על־ידי יצורים, היכולים לאכול עץ או לחפור באבן.
* **אש:** נזק הנגרם כתוצאה מהצתה – מאש אשר התלקחה (ולא מלחשי אש).

* **מיוחד:** נזק הנגרם כתוצאה מלחשים מיוחדים או מהתקפות מיוחדות של יצורים.

קיימים גם שלושה סוגי מטרות והן:
* **מפלצות:** כל הדמויות וכל היצורים החיים והאל־מתים.
* **עץ:** כל מבני העץ, כולל ציוד מצור, ספינות עשויות עץ, עגלות, ביקתות, בתי עץ וחלקי עץ במבני אבן.
* **אבן:** כל מבני האבן, כולל חומות, בניינים, מחסה טבעי, כמו מצוקי הרים ומבני אבן אחרים (אולם לא כולל גולמי אבן, פסלים חיים וכו').

התקפות מיוחדות

התקפות מיוחדות כוללות יכולות טבעיות של יצורים, לחשים והשפעות קסומות. התקפות מיוחדות, הגורמות נזק פיזי, מפורטות בנוהל ההתקפות המיוחדות:

נוהל ההתקפות המיוחדות

נגד מבני עץ:
גורמות, בדרך כלל, למחצית מן הנזק.
אם ההתקפה היא לחש ולא מצוין עבורה טווח הנזק (כפי שקורה, למשל, במקרה של *התפוררות*), היא תגרום 5 נקודות נזק לכל עוצמה של הלחש.

נגד מבני אבן:
גורמות נקודת נזק אחת לכל קוביה בת שש־פיאות.
אם ההתקפה אינה עושה שימוש ב־ק6, היא גורמת נזק של נקודה אחת לכל 5 נקודות נזק מקסימלי, מעוגל כלפי מעלה.
אם ההתקפה היא לחש, ללא טווח נזק, היא גורמת 2 נקודות נזק על כל עוצמת לחש.

סוגי נזק מיוחדים, הנגרמים מהתקפות מיוחדות אחרות, כוללים:

אש: מבני עץ יכולים להינזק מאש, אך סופגים רק נקודה אחת עבור כל קוביית נזק בת שש פיאות, או נקודת נזק אחת על כל 5 נקודות נזק אפשריות, מעוגלות כלפי מעלה.

בנוסף, חפצי עץ המותקפים על־ידי אש, יכולים לעלות באש ולגרום לנזק נוסף. סיכויי ההידלקות הם 5%, עבור כל נקודת נזק שנגרמה על־ידי התקפת האש. כל פריט שהוצת יקבל נקודת נזק נוספת בסיבוב הראשון, 3 נקודות נוספות בסוף התור הראשון, 6 נקודות נוספות בסוף התור השני ו־12 נקודות בסוף כל תור נוסף, עד שיושמד.

כל יצור, אשר נקלע לבניין בוער, יספוג נזק השווה ל־1ק6 נקודות על כל נקודת נזק שסופג המבנה. כל מבנה דליק, הנמצא ליד המבנה הבוער, סיכויו להידלק יהיו 10%+ עבור כל תור במהלכו בוער הבניין השכן.

אם יש במקום מים או אדמה חופשית (חול וכו') ועובדים, יכולים הללו לנסות ולכבות את האש. על כל תור בו נאבקים באש, יגלגל השחקן 1ק6 עבור כל 10 עובדים. זהו מספר נקודות נזק האש המבני אשר כובו באותו תור. אם המספר גבוה מנזק האש לתור זה, פירושו של דבר כי האש כובתה. רק 10 אנשים יכולים להיאבק באש עבור כל 3 מטרים של מבנה, כל לוחם אש סופג נקודת נזק אחת, עבור כל נקודת נזק מבני שנגרם בתור זה. אם האש נגרמה על־ידי קטפולטה מיוחדת או דרקון, לוחמי האש יכולים לכבות רק מחצית מן הנקודות הרגילות.

אבן אינה נשרפת, אולם חלקי העץ במבנה אבן יישרפו (גגות, רצפות, דלתות וכדומה). נזק האש כאן זהה לנזק במבנה עץ, אולם רק 10% (לכל היותר) מנקודות הנזק של הבניין יכולים להישרף.

ברק: נחשב כהתקפה פיזית מול אש ואבן, עם 5% סיכוי להצתה על כל 2 נקודות נזק.

גז רעיל: חסר השפעה.

היפוך כוח המשיכה: כל דבר המורם בעזרת לחש זה יספוג נזק נפילה, כאילו הופל מגובה 7 מטרים. אולם, כל דבר הקשור או מחובר לאדמה לא יושפע.

המסה: הלחש פועל רק כנגד אבן בלתי־מעובדת ולא ישפיע על קיר טירה. אם הוא מוטל על היסודות שמתחת לחומה, ישנו סיכוי של 10% ללחש, כי קטע חומה ברוחב 3 מטרים יתמוטט.

הפיכה לקריסטל: התקפה זו מחלישה מבני עץ ואבן כאחד. כל ההתקפות הפיזיות הבאות על הנקודה המוחלשת יגרמו נזק כפול מן הנזק המבני הרגיל, עד לסכום כולל של 50 נקודות, כאשר מתפוגגת ההשפעה.

חומצה: התקפה זו גורמת נזק מלא למבני עץ, אך רק נזק מבני רגיל לאבן.

יסודון אדמה: קטיגוריה זו כוללת קריסטליונים והורדים. התקפות כנגד עץ גורמות נזק מבני רגיל, אך התקפות על אבן גורמות לנזק כפול.

יסודון אוויר: קטיגוריה זו כוללת ג'יני, משרתים אוויריים ומהלכים בלתי נראים. התקפות מצד יצורים אלה גורמות נזק מבני רגיל, אך אינן משפיעות על אבן.

יסודון אש: קטיגוריה זו כוללת אפריטים והליונים. התקפות אלה גורמות נזק מבני רגיל, כמו אש, אך לא ניתן לכבות את האש כל עוד נמצאים היצורים במרחק 10 מטרים ממנה.

יסודון מים: קטיגוריה זו כוללת הידרקסים ואנדינים. התקפות על עץ גורמות נזק מבני רגיל, אך התקפות על אבן גורמות רק נקודת נזק אחת על כל 10 נקודות נזק, מעוגלות כלפי מעלה.

כדור שחור: התייחס למפלצת זו כאל לחש *התפוררות*.

כיווץ: זוחל הליל יכול לכווץ דבר עד כדי 50,000 מט' משקל ממשי. קיים סיכוי של 10% כי ליכולת לא תהיה כל השפעה על מבני עץ או אבן. אם תהיה השפעה, המבנה יתכווץ לשישית מגודלו ויתפקד בשישית מיעילותו.

כיפוף עץ: לחש זה אינו גורם כל נזק, אך מזיז חפצי עץ בגבולות הטווח שלו, אלא אם הינם קשורים.

כלי נשק קסומים: כאשר משתמשים בכלי נשק קסום, יש להוסיף את הבונוסים הקסומים רק לאחר ביצוע ההפחתות המצוינות עבור מבנים פיזיים.

לבה: הלבה פועלת כמו אש כאשר היא תוקפת עץ ואבן כאחד, אך גורמת נזק כפול מן הנזק שגורמת האש. הלבה גורמת 1ק6 נקודות נזק למטר מרובע.

מגיפת חרקים: התקפה זו גורמת נזק מלא למבני עץ, אך אינה גורמת כל נזק למבני אבן.

מוות זוחל: ראה מגיפת חרקים.

מנעול קסמים: לחש זה הופך נשק מצור לבלתי שמיש למשך זמן הלחש.

מעבר קיר: ללחש זה אין השפעה על עץ, אך הוא יגרום לפירצה במבנה אבן.

נפילה: מבני עץ ואבן סופגים מחצית מנזק הנפילה הרגיל.

עיוות עץ: אין לכך כל השפעה על ציוד מצור מעץ.

קונסטרוקטים: מפלצות אלה גורמות נזק על־פי ההפחתה הרגילה, אך אינן סופגות כל נזק כשהן תוקפות מבני אבן.

קרח: התקפת קרח פועלת באותה צורה כמו הפיכה לקריסטל, אך אורכת רק 1 עד 6 תורים.

קורים: אם משתמשים בלחש זה על ציוד מצור, הציוד הופך חסר תועלת למשך זמן הלחש.

שיטפון: שיטפון הוא גל מים רב עוצמה המתנפץ על מבנה. הנזק כפוף להפחתות המבניות הרגילות עבור נזק פיזי. הנזק שווה ל־3 עד 24 נקודות עבור כל 3 מטרים גובה גל, או עומק לועו של סכר פרוץ. אם השיטפון מקורו באגם, הוא יארך סיבוב אחד עבור כל 100 מטרים רבועים משטחו.

שינוי כל עצם: קיים סיכוי של 10%, כי ללחש לא תהיה כל השפעה כאשר יוטל על מבני עץ או אבן. שינוי כל עצם עשוי ליצור פרצה בקיר עץ או אבן.

הערה חשובה בדבר התקפות מיוחדות

ציוד ומבנים אינם מקבלים גלגולי הצלה כנגד התקפות מיוחדות.

הגנות מיוחדות

ישנם לחשים אחדים שניתן להטילם על מבני עץ ואבן כדי לשפר את הגנתם מפני אלה. הדבר נעשה, בדרך־כלל, כדי לחסום פירצה בקיר, שנגרמה על ידי כלי מצור. ההשפעות הרגילות חלות בכל מקרה. קירות קסומים ולחשים, כמו *קורים* או *גדילת צמחים*, יכולים לחסום את הפתח למשך זמן הקסם, או עד שגם חסימה זו נפרצת.

דב"שים מומחי מצור

כדי לבצע פעולות הקשורות בכלי מצור יש להיעזר בדב"שים הבאים:
* מומחה ארטילריה (250 פ"ז לחודש): מומחה הארטילריה הוא דב"ש, המאומן ומנוסה בתפעול כלי מצור (קטפולטות או בליסטראות). יש צורך במומחה ארטילריה אחד עבור כל כלי מצור בו משתמשים.
* מהנדס מצור (1,000 פ"ז לחודש): מהנדס המצור מתכנן כלי מצור ומסייע בפיקוד על השימוש הטקטי בהם. יש להעסיק מהנדס מצור אם משתמשים בכלי מצור מיוחדים (לא כולל מצודת עץ או סולמות). יש צורך במהנדס מצור אחד על כל חמישה כלי מצור גדולים. כלי מצור כוללים את כל גגות המגן, המגדלים והמנופים, אך לא ארטילריה.

מהנדסים יכולים לפקח על קבוצות כורים. יש צורך במהנדס אחד לכל חפירה. ביום אחד יכול כורה לחפור 7 מטרים מעוקבים של סלע קשה, 14 מטרים מעוקבים של סלע רך או 21 מטרים מעוקבים של אדמה קשה. בחפירה אחת יכולים לעבוד 10 כורים.

מיומנויות כלליות

אם אתה משתמש במיומנויות הכלליות האפשריות, מיומנות הארטילריה מספיקה גם כמומחה ארטילריה וגם כמהנדס מצור. אולם דמויות יכולות ללמוד להיות רק אחד מן השנים. כדי ללמוד גם כיצד משתמשים בכלי מצור וגם כיצד בונים אותם, על הדמות לבחור פעמיים במיומנות זו.

במערכת משחק המו"ד מתעורר לעיתים הצורך לשחק קרבות בקנה מידה גדול, כדוגמת משחק המלחמה. בדרך כלל, הדבר קורה כאשר דמויות השחקן הן מנוסות מאוד ומפקדות על צבא. בנקודה זו, לעיתים אין זה מספיק לגלגל את תוצאות הקרב; השחקנים רוצים להיות אחראים באופן אישי ליישום תכניותיהם, למילוי פקודותיהם ולהצלחתם או כשלונם של הכוחות. פרק זה מאפשר לשחקנים להשגיח ולפקד על קרבות בקנה מידה גדול.

פרק זה מחולק לשני חלקים:

החלק ראשון, "מכונת המלחמה", מראה לך כיצד לנהל קרבות קרקע, כמו מאבקים בין שני צבאות.

החלק שני, "מכונת המצור", מרחיב את חוקי מכונת המלחמה וכולל גם התקפות על ביצורים, כמו טירות.

מכונת המלחמה

מכונת המלחמה היא מערכת חוקי משחק, אשר תוכננו לשם מתן פתרון לקרבות גדולים במשחק המו"ד. מכונת המלחמה תפעל עם כל מספר של חיילות; היא מומלצת עבור כל כוח בעל יותר מעשרה לוחמים. כדי להשתמש במערכת, דרושים רק נייר, עיפרון ומעט ידע בחשבון פשוט.

הנחות

מערכת מכונת המלחמה לקרב המוני יוצאת מנקודת הנחה כי:

1. לכל הפלוגות יש "דרגת איכות" היכולה להשתפר או ל'צנוח' עם הזמן ועם הניסיון.
2. גורמים רבים אחרים, מלבד איכות החיילים, כמו פני השטח, מזג האוויר וכדומה, משפיעים על תוצאתו של קרב גדול.
3. מזל טוב או רע יכול להשפיע על תוצאות קרב, בין אם בקרב יחיד ובין אם בהתנגשות בין צבאות.
4. הדמות יודעת כיצד לשרוד בעולם המו"ד; השחקן אינו צריך להכיר את טקטיקות המלחמה.

איך זה עובד

לכל גוף חיילים (הנקרא "כוח") ניתן דירוג עבור איכותו. בשעת קרב, "דירוג קרב" זה (לעיתים מקוצר לד"ק) מותאם לתנאי הקרב (פני שטח, מספר היריבים, מוראל וכדומה). כל שחקן מגלגל ק%, ומוסיף את דירוג הקרב המתוקן של הפלוגות. הגלגול הגבוה מנצח בקרב.

במערכת כולה ארבעה מהלכים בסיסיים:

1. חשב את דירוג הכוח הבסיסי (דכ"ב) של החיילים.
2. מצא את סוג הפלוגה.
3. חשב את דירוג הקרב (ד"ק).
4. קבע והוסף את תוצאות הקרב.

צעדים 1, 2 ו־3 מתבצעים כאשר הכוח נשכר ומצויד. צעד 4 משמש כאשר מתרחש קרב. לכל אורך המערכת, האדם או היצור המפקד על הכוח נקרא *המנהיג*. אחרים, הנקראים *קצינים*, עוזרים למנהיג לשלוט בכוח. האנשים הלוחמים בכוח נקראים *חיילים*.

בחישוביך, עגל את כל השברים כלפי מעלה, אלא אם ההוראות מורות אחרת.

צעד 1: חשב את דירוג הכוח הבסיסי

הדירוג הבסיסי של הכוח הוא סכומם הכולל של ארבעה גורמים: מנהיגות, ניסיון, אימון וציוד. אם הכוח הוא כוח מיוחד – אלפים, גמדים, או מפלצות חזקות – חל עליו גם גורם חמישי.

גורם המנהיגות: מצא את דרגת הניסיון של מנהיג הכוח. תקן אותה, על פי כל התאמות המנהיג עבור ערכי תבונה, חוכמה, וכריזמה. לאחר מכן, הוסף לדמויות (ד"שים או דב"שים) בונוס של 2+, לכל 1% של הכוח בעל דרגת שם (דרגה 9 ומעלה).

דרגת הניסיון של המנהיג
\+ התאמות תבונה, חכמה, וכריזמה
\+ 2 לכל 1% כוח בדרגת שם
= גורם המנהיגות

גורם הניסיון: מצא את דרגת הניסיון הממוצעת של הקצינים בכוח (מבלי לכלול את המנהיג), והכפל אותה ב־3. עבור חיילים בלתי אנושיים, דרגת הקצין היא ממוצע קוביות הפגיעה ועוד 1. שים לב: לכל כוח חייב להיות לפחות קצין אחד על כל 40 חיילים, אחרת חלק זה של גורם הניסיון יהיה אפס.

מצא את הדרגה הממוצעת של החיילים (בלי לכלול את המנהיג או את הקצינים), הכפל אותה בשתיים והוסף את התוצאה לדירוג הקצינים. הוסף לסכום הכולל 1 עבור כל נצחון בו זכה הכוח בעשר השנים האחרונות (מקסימום 10+), והפחת 1 עבור כל תבוסה שספג במשך זמן זה (מקסימום 10–).

([סך כל דרגות קצינים] ÷ [מספר הקצינים]) 3x
\+ ([דרגת החיילים הכוללת] ÷ [מספר החיילים]) 2x
+1 עבור כל ניצחון (עד 10+)
– 1 על כל תבוסה (עד 10–)
= גורם הניסיון

גורם האימונים: צבור נקודה אחת על כל שבוע אימונים (מקסימום 20 לשנה). הוסף 1 לכל שבוע אימונים בו משתתף גם המנהיג (מקסימום 20), והוסף 1 עבור כל חודש אותו מבלים החיילים בצוותא ואינם חוזרים לבתיהם או לעריהם (מקסימום 12 לשנה).

עלויות: השתמש בתעריפי התשלום ל"שכירי החרב" מפרק 11. עלותו של זמן אימונים כפולה מן התעריפים הרגילים המצויינים בפרק זה.

\+ 1 לכל שבוע אימונים (עד 20)
\+ 1 עבור כל שבוע במהלכו הצטרף המנהיג לאימונים (עד 20)
\+ 1 עבור כל חודש במהלכו היו הפלוגות בתפקיד (עד 12)
= גורם האימונים

גורם הציוד: הערך הבסיסי הוא 5, 10 או 15, תלוי באיכות כלי הנשק. השתמש ב־5 אם כלי הנשק "ממוצעים" (העלות הרגילה). ההנחה היא, כי לכל החיילים כלי נשק ממוצעים, אלא אם מפורט אחרת. השתמש ב־10 אם כלי הנשק "טובים" (הכפל עלות רגילה), או ב־15, אם הם "מצויינים" (שלש את העלות הרגילה).

הוסף 5, אם החיילים חמושים בכלי נשק שני מאותה איכות כמו הראשון. הוסף עוד 5 נקודות, אם דירוג השריון הממוצע של הפלוגות הוא 5 ומטה.

עלויות: חיילים, הנשכרים על־פי התעריפים לשכירי חרב, באים עם ציוד משלהם, שהינו מאיכות ממוצעת. אם מנהיג הכוח רוצה לקנות להם כלי נשק או שריון טובים יותר, הוא יממן זאת מכיסו.

\+ 5, 10 או 15 (על־פי איכות הנשק)
\+ 5 (אם נושאים כלי נשק שני מאותה איכות)
\+ 5 (אם דירוג השריון – 5 ומעלה)
= גורם הציוד.

גורם החיילים המיוחדים: אם כל החיילים הם אלפים או גמדים, הגורם הוא 15. שים לב, כי גמדים ואלפים אינם נמצאים לעולם באותו הכוח.

אם עבור חיל מפלצות מסוים מצוינות שתי כוכביות או יותר לצד קוביות הפגיעה שלו, משמע הוא "מיוחד". עבור כל 1% מכוח מיוחד הענק 2 נקודות לגורם זה. לדוגמה, בכוח בן 290 גועלים ו־10 ספקטרים, ל־4% מן הכוח (ספקטרים) יש שתי כוכביות, אשר נותנות גורם מיוחד של 8+.

סכם הכל יחד: דירוג כוח בסיסי (דכ"ב)

חבר את כל הגורמים הללו, כדי למצוא את הדירוג הבסיסי של הכוח. רשום את המספר לשם הפניות בעתיד.

מנהיגות
\+ ניסיון
\+ אימון
\+ ציוד
\+ חיילים מיוחדים
= גורם הכוח הבסיסי

צעד 2: מצא את רמת היחידה

רמת היחידה הוא מידת איכותו הכוללת של הכוח. ברגע שבידיך הדירוג הבסיסי של הכוח, השתמש בטבלה שלהלן כדי למצוא את רמת היחידה. נהל רישום של דירוג הכוח הבסיסי ושל רמת היחידה.

טבלת רמות היחידות

דירוג בסיסי	רמת היחידה	דירוג בסיסי	רמת היחידה
0–20	חסרת אימון	71–80	ממוצעת
21–35	נמוכה	81–100	טובה
36–55	מתחת לממוצע	101–125	מצויינת
56–70	סבירה	126+	עלית

צעד 3: חשב את דירוג הקרב (ד"ק)

חלק את הדירוג הבסיסי של הכוח ב־10 ועגל כלפי מעלה. התוצאה היא הבונוס שישמש בכל החישובים הבאים.

בחן את ההצהרות הבאות ואת הסבריהן ואז הוסף את הבונוס לדירוג הבסיסי של הכוח בכל פעם שאחת ההצהרות אמיתית (לדוגמה, אם הצהרה "א" אמיתית והצהרה "ב" אמיתית, הוסף את הבונוס פעמיים). כיוון שניתן לעשות זאת עד 12 פעמים, סכום הבונוס הכולל יכול להיות גבוה מן הדירוג הבסיסי המקורי של הכוח.

הערך הכולל של דירוג הקרב הוא דירוג הכוח הבסיסי המקורי בתוספת כל הבונוסים. ציין את הד"ק לצד רמת היחידה ודירוג הכוח הבסיסי.

רכובים:

א. 20% או יותר מן הכוח רכובים.
ב. 50% או יותר מן הכוח רכובים.

קליעים:

ג. 20% או יותר מן הכוח יכולים להשתמש בירי קליעים.

ד. 20% או יותר מן הכוח הם בעלי טווח ירי קליעים של 30 מ׳ או יותר.

קסום:

ה. 1% או יותר מן הכוח מצוידים ביכולות קסם.

ו. 20% או יותר מן הכוח מצוידים ביכולות קסם.

ז. 100% מן הכוח מצוידים ביכולות קסם.

לחשים:

ח. 5% או יותר מן הכוח יכולים להטיל לחשים.

ט. 30% או יותר מן הכוח יכולים להטיל לחשים.

תעופה:

י. 1% או יותר מן הכוח יכולים לעוף.

כ. 20% או יותר מן הכוח יכולים לעוף.

מהירות:

ל. לכוח קצב תנועה ממוצע של 30 מ׳ לתור (או יותר).

הסברים

המונח *רכוב* חל על כל ״בהמה״, כולל, סוסים, זאבי אימים, גריפונים, דרקונים וכדומה.

קליעים כוללים קשתות, רובי קשת, קלעים ועוד (סלעי ענק נזרקים, קוצי מנטיקור וכדומה).

קסום כולל כלי נשק קסומים (*חרב 1+, חץ 2+* ואחרים), כלי־נשיפה, כל רעל, הגנות קסומות, החייאה, ניקוז אנרגיה, בדידים ואביזרים אחרים.

לחשים כוללים רק לחשים הידועים בעל־פה או מוטלים ממגילה, או יכולות טבעיות דמויות־לחש (כמו יכולותיה של רוח).

תעופה כוללת צורות רגילות וקסומות, אך לא ריחוף סתם. היא חלה גם על בהמות מעופפות (כמו פגסי).

מהירות תחושב על־פי אופן התנועה המהיר ביותר של היצור. לדוגמה, עבור יצורים מעופפים, יש להתחשב בקצב התעופה שלהם ולא בקצב הליכתם.

דוגמה: לנסיך אלפי יש כוח בן 500 אלפים, כולם מדרגה 2 וכולם מצוידים בקשתות ובחרבות ארוכות. דירוג הכוח הבסיסי שלהם הוא 96, וסוג החיילים ״טוב״. 100 מן האלפים רכובים על פגסי וכל האלפים יכולים להטיל לחשים. אולם, רק ל־12 מביניהם פריטי קסם.

הבונוס הוא 10% מ־9.6 : 96, אשר מתעגל ל־10. הנסיך מוסיף 10 לדכ״ב שמונה פעמים: עבור א׳ (20% רכובים), ג׳ ו־ד׳, (יותר מ־20% יכולים לירות קליעים, והטווח המקסימלי הוא יותר מ־30 מ׳), ח׳ ו־ט׳ (הכוח כולו יכול להטיל לחשים), י׳ ו־כ׳ (20% מן הכוח יכולים לעוף) ו־ל׳ (קצב התנועה הממוצע הוא הרבה מעבר ל־30 מ׳ לתור).

הבונוס הכולל 80+ מתווסף לדכ״ב ונותן דירוג בסיסי כולל של 176.

דירוגי קרב מהירים

לעיתים קרובות יצוצו מצבים בהם לא ירצו השחקנים ושה״מ לבזבז זמן ולהשתמש במערכת המלאה לקביעת דירוגי קרב. המערכת המהירה הבאה תתאים לרוב הפלוגות, מבלי שיידרשו חישובים רבים. עבור כוח חזק במיוחד (בשל דרגה, תכונות, קוביות פגיעה וכדומה), ייתכן שעדיף יהיה להשתמש בהליך המלא; הליך זה פועל היטב עבור דרגות נמוכות יותר ויחידות פשוטות יותר.

א. התחל בדרגת המנהיג: + ________

ב. הוסף אחד מאלה, על־פי קוביות הפגיעה הממוצעות של הכוח:

פחות מ־1	20
1 עד 2 +	30
3 עד 4 +	40
5 עד 6 +	55
7 עד 8 +	65
9 ויותר	80

גורם קוביות הפגיעה: + ________

ג. הוסף, אם לכוח יש:

קשתים: + 10 + ________

מטילי לחשים: + 10 + ________

ישויות קסומות: + 10 + ________

ישויות מעופפות : + 10 + ________

ד. הוסף את הנזק המקסימלי לסיבוב עבור סוג היצורים הרווח ביותר: + ________

סיכום מהיר של דירוג הקרב: = ________

חלוקת כוח

כדי להשתמש במכונת המלחמה בקרב, לכל צד צריך להיות מספר זהה של כוחות או צבאות. אם לצד אחד מספר רב יותר של כוחות מאשר לצד האחר, הצד בעל מספר הכוחות המועט יותר חייב להתפצל למספר זהה של צבאות. שחקן יכול לנהל רישום של הדירוג המקורי של הכוח ופשוט להצהיר, כי החיילים התפצלו לצבאות נפרדים.

דוגמה: כוח של 1000 אורקים (ד״ק 72) פוגש שלושה כוחות אחרים: 200 אלפים (ד״ק 38), 400 אנשים (ד״ק 70), ו־140 גמדים (ד״ק 88). האורקים חייבים להתפצל לשלושה כוחות, ולכולם יהיה



אותו ד"ק (72). אלה יכולים להיות כוחות בני 100, 100 ו־800 חיילים, או כל צירוף אחר, כל עוד נמצאים לפחות עשרה פרטים בכל כוח.

כל כוח בוחר את יריבו; השחקן הנמצא בכוח בעל הד"ק הגבוה ביותר בוחר ראשון, אחר כך בוחר הכוח בעל הד"ק הגבוה ביותר אחריו וכך הלאה. בהמשך לדוגמה הקודמת, הגמדים בוחרים קבוצה אחת של 100 אורקים. הכוח בעל הדירוג הגבוה הבא בוחר יריב; האלפים לוקחים את הקבוצה השנייה בת 100 אורקים. בעלי הדירוג הגבוה השלישי הם האורקים, לכן הגיע תורם לבחור – אך נותר להם כוח אחד בלבד, בני האדם, לכן 800 אורקים ילחמו ב־400 אנשים.

צעד 4: קבע את תוצאות הקרב

הכוחות, אשר דורגו על פי שלושת הצעדים הנזכרים מעלה, מוכנים עתה להיפגש בשדה הקרב. כדי לדעת מהן תוצאותיו של מפגש זה, קח את הד"ק של כל כוח והוסף לו (או הפחת ממנו) את כל ההתאמות החלות עליו:

1. יחס פלוגות (השתמש באחד בלבד לכל קרב):
   - + 15 אם 1.5 ל־1
   - + 30 אם 2 ל־1
   - + 45 אם 3 ל־1
   - + 60 אם 4 ל־1
   - + 70 אם 5 ל־1
   - + 80 אם 6 ל־1
   - + 90 אם 7 ל־1
   - + 100 אם 8 עד 10 ל־1
   - + 110 אם 11 עד 15 ל־1
   - + 120 אם 16 עד 20 ל־1
   - + 130 אם 21 עד 30 ל־1
   - + 140 אם 31 עד 40 ל־1
   - + 150 אם 41 עד 50 ל־1
   - + 160 אם 51 עד 60 ל־1, וכך הלאה.
2. מוראל (השתמש בכל המתאים):
   - + 10 אם הכוח נמצא בדומיניון של אדונם
   - + 10 אם הביסו אויב זה בעבר
   - + 10 אם סוג פלוגה גבוה ב־2 דרגות מן האויב
   - + 30 אם מתבצעת תקיפת אויב תוך כדי התקדמות
   - – 10 אם הובס כוח מלווה כלשהו
3. סביבה (השתמש בכל מה שמתאים):
   - + 25 אם הסביבה ידידותית במיוחד
   - – 25 אם הסביבה אינה ידידותית במיוחד
   - + 20 אם לכוח כולו יש זיוונות בקרב לילה
4. פני שטח (השתמש בכל מה שמתאים):
   - + 20 אם גבוהים יותר משל היריב
   - + 20 עבור כוח זוטונים בשדות או ביערות
   - + 10 עבור כוח אלפים ביערות
   - + 20 עבור כוח גמדים בגבעות או בהרים
   - – 20 עבור כוח עם חיילים רכובים בהרים, ביערות, או במבצר
   - – 20 עבור כוח בבוץ (ביצה/ רפש)*
   - – 10 עבור כוח על אדמה נעה (שלג/חול)*

   *התאמות (להגנה בלבד) לפני השטח (התעלם, אם כל התוקפים יכולים לעוף; השתמש רק במחצית מן ההתאמות, אם 5% או יותר מן התוקפים יכולים לעוף):
   - + 10 אם מתגוננים במקום (מחזיקים)
   - + 50 אם מגינים על מעבר צר, מעבר אחר או גשר
   - + 40 אם התוקף צריך לעבור דרך מים עמוקים
   - + 20 אם מתגוננים בהרים, בגבעות, בשטח קשה, או מאחורי חומה
   - + 50 אם הכוח נמצא בתוך מבצר (ראה "מצורים")
5. חסינויות (השתמש רק באחת לכל כוח):
   - + 150 אם הכוח חסין בפני התקפות האויב
   - + 50 אם 1% מן הכוח חסינים בפני התקפות האויב
   - + 50 אם הכוח חסין בפני 80% מהתקפות האויב
6. עייפות (השתמש רק באחד מאלה עבור כל כוח):
   - – 10 אם הכוח עייף במידה בינונית
   - – 30 אם הכוח עייף מאוד

* כוחות המצוידים ומאומנים היטב, או כוחות מקומיים לאותו שטח, אינם מקבלים עונשיים (לדוגמה, ערבים במדבר).

הסברים

יחס פלוגות: מצא את סכום החיילים הכולל בכל כוח וחלק את המספר הגדול בקטן. אם התוצאה היא בין 1.01 ל־1.5, משתמשים ביחס 1.5. רק הצד הגדול יותר מרוויח מהתאמה זו ורק יתרון אחד חל.

בהמות נספרות כחלק מן הכוח רק אם התפקיד הראשוני שלהן הוא לחימה (כמו דרקונים) ולא תחבורה (כמו סוסים).

מוראל: משקף את מידת ביטחונו העצמי של הכוח. חיילים הנלחמים בשטחם, חיילים היודעים כי ביכולתם להביס את היריב, או שאיכותם עולה על איכות האויב, יוכלו להרוויח מאחד מאלה, או מכולם.

סביבה: תנאים מסוימים עשויים לעזור או להזיק לכוח. גובלינים באור יום נמצאים בעמדת נחיתות, בדומה לענקי אש בשלג.

פני שטח: במקרים רבים, האדמה עליה נערך הקרב תקנה יתרון לצד זה או אחר. הוסף את כל המשתנים המתאימים לכוח שלך; שים לב, כי חלקם מתאימים רק למגינים.

קבע מיהו ה"מגן": אם כוח אחד התמקם בעמדה ומחכה לבואו של הכוח האחר, כוח זה הוא המגן. כאשר שני כוחות מגיעים לאותו המקום בו זמנית, עליהם להפסיק לנוע. אם שני הכוחות בוחרים להתגונן, אף אחד מהם לא מקבל את בונוס המגן.

חסינות: משקפת את יתרונותיהם של יצורים מסוימים, אשר לא ניתן לפגוע בהם באמצעות כלי נשק רגילים; גרגוילים וחיות אדם הם דוגמה לכך.

עייפות: החיילים עשויים להתעייף, כתוצאה מלחימה קודמת (ראה טבלת תוצאות קרב מכונת המלחמה) או בשל צעידה מאולצת.

תוצאות

כאשר משתנה הד"ק כמתואר למעלה, כל שחקן מגלגל ק% ומוסיף את הד"ק המותאם לתוצאה. הסכום הכולל הוא תוצאת הקרב. השחקן בעל תוצאת הקרב הגבוהה יותר מנצח.

יישום תוצאות קרב

לאחר שזוהו המנצח והמפסיד, קבע את השפעות הקרב (נהרג, נפצע, התעייף וכדומה) כך:

הפחת את תוצאת הקרב של המפסיד מתוצאת המנצח. מצא הפרש זה בטור השמאלי של טבלת תוצאות קרב מכונת המלחמה. החל את הנפגעים, העייפות, והמיקום הן על המנצחים והן על המפסידים, כמצוין.

נפגעים: כאשר מחסרים נפגעים, חשב מחצית מהם כמתים ואת המחצית הנותרת כפצועים. כאשר כוח מכיל פלוגות חיילים מעורבות (כמו טרולים וגובלינים), מספר הנפגעים צריך להתחלק באופן שווה ככל האפשר ביניהן. אם כוח נסוג מן השדה, התייחס לכל הפצועים כאל מתים. אם הכוח מחזיק בשדה לאחר הקרב, החיילים הפצועים יוכלו לשוב לפעילות תוך 1ק4 חודשים.

עייפות: החיילים ישארו עייפים למשך 1ק4 ימים. חיילים "עייפים ביותר" הופכים ל"עייפים במידה בינונית" לאחר 1ק4 ימים, וכוחם שב אליהם לאחר 1ק4 ימים נוספים.

יחידות השטח: מונח זה מייצג את מידת המרחק המתאימה ביותר. במפה מרושתת ריבועים או משושים, מידה זו תהיה ריבוע או משושה אחד. אם אף יחידת מידה אינה ברורה מאליה, השתמש ב־1.6 ק"מ. אם כוחות רבים נלחמים וכוח אחד או יותר בכל צד מחזיקים בשדה, ישנה אפשרות לסיבוב קרב נוסף ביניהם. אם חלק מכוחות השחקנים הובסו או נסוגו, הנותרים יכולים להחליט לסגת כדי להימנע מקרב נוסף.

אם כל כוחות האויב עזבו את יחידת השטח התפוסה על־ידי כוחותיך, משמע הסתיים יום הקרב. לא תתרחש עוד לחימה עד היום הבא (אם מתאים).

מצור

חוקי מצור מקיפים מפורטים בהמשך הפרק. להלן חוקים פשוטים יותר, עבור מערכי מצור פשוטים יותר.

כוח הממוקם בתוך מבנה מבוצר (עיר עם חומות, טירה, מבצר וכדומה) עשוי להיות מותקף על־ידי כוח אחר, אך יהיה בעמדת יתרון. מקרה כזה נקרא "מצור". הכוח הנמצא בתוך המבנה הוא המגן. אם המגן יוצא מן המבנה, ניתן להשתמש בחוקי מכונת המלחמה הבלתי מתוקנים. אם המגן נשאר בתוך המבנה, התוצאה היא מצור; השתמש בחוקים הנוספים הבאים.

המגן זוכה ביתרונות הבאים:

1. כאשר מחשבים את יחס הפלוגות, הכפל את מספר החיילים המגינים ב־4.
2. המגן מתעלם מתוצאות קרב שמשמען "נסיגה" או "מנוסה".
3. מספר נפגעי המגן מופחת בחצי.

בפני התוקף עומדות האפשרויות הבאות:

1. התוקף יכול לתקוף כרגיל, תוך שימוש בחוקים המופיעים למעלה ולסבול מיתרון העמדה של המגן, או
2. התוקף יכול להטיל מצור על המגן – התוקף מקיף את המגינים ומחזיק אותם בתוך המבנה. פעולה זו מוסיפה 5+ לד"ק של התוקף, עבור כל שבוע מצור. (דבר זה מייצג את בניית מנועי המצור וכרייה לשם החלשת עמדת המגן.)

הערה מיוחדת: לכוחות מסוימים ישנם כוהנים, המסוגלים ליצור אוכל ומים באמצעות קסם. אם למגן הנצור אין כוהן, על שה"מ לנהל רישום של אספקת האוכל שלו. לאחר שזו נגמרת, המגן מפסיד 10% מכוחותיו (לא נקודות דירוג) לכל שבוע עד סיום המצור.

טבלת תוצאות הלחימה במכונת המלחמה

פער	נפגעים		עייפות		מיקום	
נ	ה	נ	ה	נ	ה	נ
1־8	0	10%	ל	ל	ש	נ
9־15	0	20%	ל	ל	ש	נ
16־24	10%	20%	ל	ב	ש	נ
25־30	10%	30%	ל	ב	ש	נ+1
31־38	20%	40%	ב	מ	נ	נ
39־50	0%	30%	ל	מ	ש	נ+2
51־63	20%	50%	ב	מ	ש+1	נ+3
64־80	30%	60%	ב	מ	ש+1	נ+3
81־90	10%	50%	ל	מ	ש+3	נ+2
91־100	0%	30%	ל	מנוסה	ש+3	מנוסה
101־120	20%	70%	ל	מנוסה	ש+3	מנוסה
121־150	10%	70%	ל	מנוסה	ש+3	מנוסה
+151	10%	100%	ל	--	ש+5	--

הסברים

נ ניצח
ה הפסיד
#% אחוז הכח שנהרג או נפצע, מעוגל כלפי מעלה
ל הכח לא התעייף
ב הכח התעייף במידה בינונית
מ הכח התעייף מאד
ש הכח שולט בשדה הקרב לאחר הקרב
נ הכח חייב לסגת משדה הקרב
נ+# הכח חייב לשגת את מספר יחידות השטח הרשום
ש+# הכח יכול להתקדם את מספר יחידות השטח הרשום
מנוסה הכח לא קיים עוד ככח. שורדים יופיעו בבתיהם לאחר 1ק10 שבועות.

טבלת טקטיקות (אופציונלית)

צד ב'	צד א' 1 התקפה+	2 התקפה	3 כיתור	4 מלכודת	5 האחזות	6 נסיגה
1 התקפה+	נ2/נ2	−20/נ2	נ1/+10	+20/נ2	−25/נ2	נ3/+20
2 התקפה	נ2/−20	נ1/נ1	−10/נ1	+10/נ1	נ−1/−	נ2/+10
3 כיתור	+10/נ1	נ1/−10	תה	−20/נ−1	נ2/+20	נ−1/+10
4 מלכודת	נ2/−20	נ1/+10	נ−1/−20	תה	נ−1/−20	נ−1/נ−1
5 האחזות	נ2/−25	−/נ−1	+20/נ2	−20/נ−1	לק	לק
6 נסיגה	+20/נ3	+10/נ2	+10/נ−1	נ−1/נ−1	לק	לק
	א/ב	**א/ב**	**א/ב**	**א/ב**	**א/ב**	**א/ב**

דברי הסבר

התקפה + = הסתערות רבת־עוצמה
התקפה = התקרבות וקרב
כיתור = נסיון לכתר את האויב
מלכודת = נסיון למשוך את האויב למארב
האחזות = עמידה במקום בכל מחיר
נסיגה = נסיגה במקום לוחמה

תוצאות

נ1, נ2, נ3: הנפגעים עולים ב־10%, 20%, או 30%.
נ־1: הנפגעים יורדים ב־10%.
+25, +10 וכדומה: הוסף מספר זה לדרוג הקרב של הכח.
−10, −25 וכדומה: חסר מספר זה מדרוג הקרב של הכח.
תה: התוכניות התבטלו, ללא כל השפעה על הקרב.
לק: לא היה קרב, אין כל נפגעים.

חוקים אפשריים

ניתן להוסיף את ההנחיות הבאות למערכת מכונת המלחמה לקרב המוני. הנחיות אלה מאפשרות לשחקנים לשלוט בקרבות בצורה טובה יותר.

טקטיקה (אפשרי)

מנהיג טוב יבחר תכנית לפני שהוא שולח חיילים לקרב. הצלחתה של תכנית זו תלויה בתכניתו של היריב.

כל מפקד (שחקן) בוחר בטקטיקה מתוך טבלת הטקטיקות. כדי לציין מהי הבחירה, הצב קוביה בעלת 6 פיאות על השולחן לפניך, כאשר מספר התכנית שלך פונה כלפי מעלה. כסה את הקוביה בידך, עד שיריבך יבחר אף הוא; אז גלו את בחירותיכם בו־זמנית. השתמש בטבלת הטקטיקות כדי למצוא מהן התוצאות. זכור, כי הקוביה מוצבת כדי לציין מהי בחירתו של השחקן; אין היא מגולגלת באופן אקראי (ניתן לציין את הבחירות בכתב).

אם התוצאה מציינת השפעה אחת בלבד (תה או לק), ההשפעה חלה על שני הצדדים בקרב; אם התוצאה היא שתי השפעות (המופרדות בקו נטוי), התוצאה משמאל תחול על צד א' והתוצאה מימין על צד ב'. לשום צד אין יתרון.

אם לכל צד יש יותר מכוח אחד המעורב בקרב, בחר בטקטיקה אחת לכל צד ולא לכל כוח.

רחמים (אפשרי)

לאחר שנערך הקרב ונקבעו הנפגעים המנצח בקרב יכול להפגין רחמים כלפי המפסיד. יש להכריז על כך לפני הפחתת פגיעות המפסיד. כאשר מופגנים רחמים, חלות מיד ההוראות הבאות:

1. פגיעות המפסיד מופחתות למחציתן.
2. כל הפצועים יכולים להחלים, אפילו אם המפסיד סולק מן השדה.
3. בונוס של +2 חל על כל גלגולי התגובה העתידיים של המפסיד בהם מעורב המנצח (כולל את שני המנהיגים).
4. אם המפסיד נלחם במנצח שוב בטווח של שנה, לד"ק של המפסיד ניתן עונשין של −20.

פעולות הדמות (אפשרי)

לחלק מפעולותיהן של דמויות השחקן השפעה רבה על תוצאות קרב. השתמש בהתאמות הבאות לדירוג הקרב (ד"ק). כל המשתנים נוספים לדירוג הקרב הסופי של הכוח.

מידע (השתמש רק באחד מאלה לכל כוח):

+ 50 תכנית מפורטת, או על־ידי בוגד או מרגל
+ 20 על־ידי סיור טוב
+ 10 על־ידי סיור כלשהו
− 25 על־ידי מידע מוטעה

המידע חייב להיות ברשותו של מפקד הצד לפני תחילת הקרב. השתמש ב +50, אם נתפסה תכנית החושפת את הכנות האויב, אם קצין אויב מספק מידע לכוח היריב, או אם מרגל בעמדה גבוהה מספק דיווחים טובים. חייל עריק אחד לא יספק יתרון זה.

"סיור טוב" משמע שכוח הנגד כולו נצפה במשך מספר שעות, מכמה כיוונים שונים. "סיור כלשהו" משמע שנאסף מעט מידע מתצפית, אך חסרים פרטים. "מידע מוטעה" יכול לנבוע מתפיסה של תכניות מזויפות, מהסתמכות על מידע שסופק על־ידי סוכן כפול, או מנסיבות יוצאות דופן אחרות.

הפתעה:

+ 40 על התקפת פתע ממארב
+ 20 על התקפת פתע על מאהל

אם דמות יוצאת מגדרה כדי להחביא את הכוח (מסווה אותם, תופסת את ההרים הגבוהים שמעל מעבר צר וכדומה), לכוח סיכוי של 50% להפתיע את האויב הנע אל תוך המארב. אם כוח המארב בלתי־נראה, הסיכוי הוא 80%. על התאמות אחרות עבור לילה, פני שטח טבעיים (זוטונים ביער, לדוגמה), או קסם, יחליט שה"מ.

התקפת פתע על מאהל דורשת סילוק גדרות האויב, שומרים וכל הגנה קסומה. אם ניתן להשיג זאת בהרפתקת משחק תפקידים מבלי להפעיל את האזעקה, אזי כוח המאהל עלול להיות מותקף במפתיע.

אובדן מנהיג:

+ 30 אם המנהיג "סולק"
+ 10 אם קצין אחר "סולק"

"סולק" פירושו נהרג, נפל בשבי, כושף, הורדם או "סולק" מן הכוח בדרך אחרת, לפני תחילת הקרב. סילוק מנהיג יריב אינו נחשב משימת גבורה (ראה מעשי גבורה של ד"שים).

ניסיון לסלק מנהיג יריב יכול להפוך להרפתקה טובה של משחק תפקידים. וודא כי אתה מותיר סיכוי לסילוק הד״שים עצמם! כאשר כוח המובל על־ידי ד״ש נלחם בכוח המובל על־ידי דב״ש, האויב עשוי לשלוח חבורה לסלק את הד״ש.

מעשי גבורה של ד״שים:

+ 20 אם מנהיג ד״ש מבצע משימת גבורה
+ 10 אם ד״ש בדרגת שם (לא מנהיג כוח) מבצע משימת גבורה
– 20 אם מנהיג ד״ש נכשל במשימת גבורה
– 10 אם ד״ש מדרגת שם (לא מנהיג) נכשל במשימת גבורה

רק ד״שים יכולים לנסות לבצע מעשי גבורה ועל שה״מ ליצור מצב בו יוכלו לעשות זאת. למעשה הגבורה חייבים להיות עדים לפחות 10% מכוח הד״ש ועליו להיות מסוכן (50% או יותר סיכויי כשלון).

דוגמה למעשי גבורה: הילחמות בלוחם ענק ומפחיד מן הכוח היריב (דרקון, ערפד וכדומה); הצלת זרוע מן הכוח, אשר נותקה משאריתו; או, הילחמות בכוח אויב עצום לבד.

הערות אחרות

ניתן לשלב משחק רגיל עם מכונת המלחמה, תוך שימוש במערכת לקביעת תוצאות כלליות בעוד המשחק מתמקד בפעולות הדמויות. המעבר ממשחק תפקידים למצבי קרב המוני (וחזרה) יכול להתבצע בקלות, בעזרת ההנחיות הבאות:

1. **נזק לד״שים:** ד״שים (ודב״שים עיקריים) לעולם אינם נהרגים כתוצאה מקרב מכונת המלחמה. הם יכולים להתפזר ולהיפרד (על פי בחירת שה״מ), אך כל ניסיון לגרום נזק ממשי לדמויות צריך להתנהל משחק רגיל.

2. **פריטים ולחשים של ד״ש:** אם משחקים הרפתקה רגילה, אזי אובדים רק לחשים ופרטי קסם בהם השתמשו ממש. אם אין משחקים כל הרפתקה, קבע אם הד״ש נמצאת בצד המנצח או בצד המפסיד. אם הוא בצד המפסיד, כל לחשי הקרב ושני שלישים מן המטענים בכל פריטי הקסם, תוקפים ומגוננים כאחד, יהיו בשימוש. אם אינו בצד המנצח, נעשה שימוש רק בשליש מן המטענים של פריטי הקסם המתאימים, והד״ש שומר לחש קרב אחד בלתי מוטל.

3. **נקודות ניסיון:** ניתן לצבור נקודות ניסיון הן על־ידי פיקוד על כוח והן על־ידי ביצוע מעשי גבורה. אם ד״ש מנהיג כוח, מצא את מספר החיילים בכוח האויב. אם מנצח הד״ש בקרב, הוא מקבל מספר זה כנקודות ניסיון. אם הוא מפסיד בקרב, הוא מקבל רק שליש ממנו.

4. **פריטי קסם:** מטה בריאות או שרביט ניצחון יכולים להשפיע על קרב ועל תוצאותיו, כך:

מטה בריאות: אם המשתמש מחזיק בשדה לאחר הקרב, עד כ־500 פצועים ישובו מיד לכוחם המלא.

שרביט ניצחון: הוסף בונוס 25+ לגלגול הקרב (עד גלגול מקסימלי של 100). אם בעליו מפסיד בקרב בהפרש הגדול מ־100, השתמש בתוצאות הקרב ״91 עד 100״).

תנועת פלוגות

יש להשתמש בהנחיות הבאות כאשר מזיזים כוחות:

קנה מידה

קנה המידה עבור זמן ומרחק יכול להשתנות, בהתאם לגודל הכוח ולמרחק הכרוך בדבר. ניתן להשתמש במשושה המפה הסטנדרטי בן 36 ק״מ, כאשר כוחות גדולים עוברים מרחקים גדולים. כאשר כוחות גדולים חונים זה לצד זה, מומלצת פעולה אחת ליום. במצב זה, שה״מ ינסה להכין מפה מפורטת של האיזור.

קצב התנועה

עד 50 חיילים יכולים לנוע ביחד בקצב התנועה הבסיסי שלהם. כאשר מעורבים יותר חיילים, המסע יואט. זכור כי קצב התנועה מבוסס על מהירותו של החבר האיטי ביותר בקבוצה.

51־100 חיילים נעים בשני שליש מקצב מהירותם הרגיל.

101 חיילים או יותר ינועו במחצית מקצבם הרגיל.

קצב תנועה למסע במרחבים נידון בפרק 6. אם אתה משתמש במפת משושים לוויסות התנועה, ניתן לצרף שיעורי קצב אלה לקנה המידה של המפה. שה״מ יכול לכלול בונוס או עונשין עבור שטח קל או קשה, אך רוב המצבים נסקרים במכונת המלחמה.

מזון

אם כוח נושא אספקת אוכל, בין אם בתוך קרונות ובין אם על גב החיילים, עקוב אחר קצב התנועה.

אם כוח מחפש מזון, התאם את החוק הבסיסי (ראה עמוד 89) כאמור. מנהיג הכוח יכול לבחור להאט את קצב ההתקדמות לכדי שני שלישים מן הקצב הרגיל לסיכוי של 2 ל־6 למצוא מספיק אוכל, או להאט אותו לכדי שליש מן הקצב הרגיל, עבור סיכויי הצלחה של 4 ל־6. פני השטח יכולים לשנות את הסיכויים ב־1+ או ב־1–, על פי שיקול דעתו של שה״מ.

בלי אספקה, כוח יכול לנוע במשך יום אחד ללא עונשין. לאחר היום השני, הכוח ״עייף במידה בינונית״. אחרי היום השלישי, הכוח ״עייף ביותר״. כוח עייף ביותר אינו יכול לנוע. יום אחד של אספקת אוכל מבטל את כל העייפות (בינונית או חמורה), אך אינו משפיע על עייפות הנובעת מקרב.

צעידה מאולצת

כוח יכול לנסות צעידה מאולצת כדי להגביר את קצב התקדמותו, אך ניסיון זה עלול להיכשל. אם אכן נעשה ניסיון כזה, מצא את רמת היחידה, גלגל 1ק6 והיוועץ בטבלה הבאה. כוח ״עייף ביותר״ אינו יכול לנסות צעידה מאולצת.

תמרונים

כאשר כוחותיהם של שני צדדים יריבים מתחילים לנוע, סדר התנועה הוא גורם חשוב. הפתרון לכך הוא גלגול יוזמה בתחילתה של כל יחידת זמן. התאמות זריזות אינן חלות על גלגול זה.

השחקן או הצד בעל היוזמה מחליט האם יזוז ראשון, או האם יאלץ את היריב לזוז ראשון. השחקן או הצד הנבחר מזיז את כל כוחותיו ומסמן את התנועה במפה, אם משתמשים בכזו. לאחר מכן נע הצד הנותר. לאחר שהושלמו כל התנועות, כוחות הנמצאים במגע יכולים לפתוח בקרב.

אם משתמשים במפה, שני צבאות באים במגע בכל פעם שהם נכנסים לאותו משושה, ריבוע או חלל. כל כוח חייב לעצור או לאפשר ליריב לתקוף עם התאמה עבור תקיפה ״תוך כדי צעידה״ (30+).

אם אין משתמשים במפה, אותה השפעה מתרחשת כל אימת ששני כוחות באים במרחק 1.6 ק״מ זה מזה. אם אחד הכוחות הוא בעל 5,000 חיילים לפחות, הטווח למגע הוא 8 ק״מ.

מרגע שהכוחות באים במגע, אף אחד מהם אינו יכול לעזוב את האיזור מבלי לאפשר לאויב לתקוף עם ההתאמה של תקיפה ״תוך כדי צעידה״, אלא אם כן:

א. המפסיד בקרב נדרש לסגת למרחק גדול יותר מכדי שהמנצח יוכל לרדוף אחריו, כפי שצויין בטבלת תוצאות קרב מכונת המלחמה. לדוגמה, תוצאות ה־שנ+1 ו־ש+נ/1+3 מאפשרות למפסיד לנתק מגע עם האויב; תוצאות ה־ש/נ ו־ש+נ/3+2 אינן מאפשרות זאת.

ב. אם שחקן אחד בוחר בטקטיקת ״נסיגה״ והאחר בוחר כל טקטיקה מלבד ״התקפה+״, השחקן אשר בחר בנסיגה יכול להזיז את כוחו יחידת שטח אחת לאחר שמוכרע הקרב. תוצאות הנסיגה מתווספות לצעד זה במקרה הצורך. יחידה נסוגה אינה יכולה לתפוס שדה או לרדוף אחר יריב, אפילו אם תוצאת הקרב מאפשרת זאת.

טבלת הצעידות המאולצות

רמת היחידה	גלגול הקוביה 1	2	3	4	5	6
חסרת־אימון	צ	צ+ב	צ+מ	ב	ב	ב
נמוכה	צ	צ+ב	צ+מ	ל	ל	ב
מתחת לממוצע	צ	צ+ב	צ+ב	צ+מ	ב	ב
סבירה	צ	צ+ב	צ+ב	צ+ב	ל	ל
ממוצעת	צ	צ	צ+ב	צ+ב	ל	ב
טובה	צ	צ	צ+ב	צ+ב	ל	ל
מצויינת	צ	צ	צ	צ	צ+ב	ל
עלית	צ	צ	צ	צ	צ+ב	צ+ב

צ: צעירה מאולצת מוצלחת: מוסיפה 50% לתנועת היום.
ב: הכח עייף במידה בינונית*.
מ: הכח עייף מאד.
ל: לא היתה צעידה מאולצת. הכח לא התעייף.
* אם הכח כבר עייף במידה בינונית, הוא הופך לעייף מאד מתוצאה זו.

כל התוצאות מצטברות; ״צ+מ״ מציין שהצעידה המאולצת היתה מוצלחת, אולם הכח עייף מאד אחריה.



סדר המאורעות במכונת המלחמה

נוהל מכונת המלחמה

א. לאחר שמושגים חיילים:

1. חלק את החיילים לכוחות או לצבאות נפרדים, או החלט שיהיו כוח אחד גדול.
2. קבע את דירוג הכוח הבסיסי עבור כל כוח.
3. קבע את רמת היחידה עבור כל כוח.
4. קבע את דירוג הקרב (ד״ק) עבור כל כוח.

ב. כאשר מזיזים פלוגות:

1. קבע את קצב התנועה של כל כוח.
2. קבע קנה מידה למפה ולזמן (יחידות שטח ויחידות זמן).
3. גלגל עבור יוזמה. המנצח מחליט איזה צד נע ראשון.
4. כוחותיו של צד אחד מוזזים רחוק ככל שביכולתם לנוע ביחידת זמן אחת (בדרך כלל יום או שבוע).

   כל הכוחות החייבים לנתק מגע כדי לנוע יכולים להיות מותקפים מיידית "תוך כדי צעידה". לאחר הקרב, הם יכולים לנוע כרגיל, אלא אם קיבלו "נ+" או תוצאת קרב "מנוסה".
5. כוחות הצד השני נעים רחוק ככל שביכולתם במהלך אותה יחידת זמן (התקפות "תוך כדי צעידה" נפתרות כמצוין מעלה).
6. הצד עם היוזמה יכול להצהיר כי הוא מתקיף בכל יחידות השטח בהן נמצאים כוחות שני הצדדים במגע (נפתר על־פי סדר מאורעות הקרב).
7. הצד בלא היוזמה יכול להתקיף (כמו בצעד 6; נפתר עם סדר מאורעות הקרב).

ג. כאשר פלוגות נלחמות (סדר מאורעות קרב):

1. התאם את דירוג הקרב של כל צד על־פי הנתון.
2. התאם את דירוג הקרב של כל צד עבור כל שיקולי המערכה.
3. אם משתמשים בטקטיקות האפשריות, בחר טקטיקה.
4. גלגל ק% עבור כל צד; הוסף את דירוג הקרב המותאם לגלגול.
5. השתמש בטבלת תוצאות הקרב של מכונת המלחמה, והוסף אותן (מותאמות על־פי טקטיקות, אם משתמשים בהן).

מכונת המצור

מצב מצור הוא מצב בו צבא אחד מנסה להשתלט על מבנה מבוצר המוחזק בידי צבא אחר. כאשר מתרחש מצב של מצור במהלך משחק מו״ד רגיל, על השחקנים ושה״מ להחליט כיצד ברצונם לפתור אותו.

ישנן שלוש שיטות לעשות זאת:

1. שחק משחק רגיל המבוסס על מצור.
2. השתמש במערכת הבסיסית של מכונת המלחמה.
3. השתמש במכונת מצור.

שחק משחק רגיל: כל שחקן צריך לחזור על החלק הדן בציוד המצור מפרק 4. יש להניח, כי המצור יהיה תרגיל ארוך, אלא אם לדמויות עיסוקים נוספים בזמן המצור, או אם לדמות אמצעים כלשהם להדיפת כוח האויב בהתרעה קצרה יחסית.

השתמש במכונת המלחמה הבסיסית: חוקי מכונת המלחמה הבסיסית מספקים משתנים פשוטים עבור ביצורים המשתמשים בקרב, כפי שתואר בתחילת פרק זה.

השתמש במכונת המצור: בחלק זה נתאר את חוקי מכונת המצור.

מהי מכונת מצור

מכונת מצור היא מערכת חוקים מורחבת של מכונת המלחמה לפגיעות בביצורים. לפני השימוש בחוקים אלה, לכל שחקן צריך להיות ידע בנושאים הבאים:

* מערכת מכונת המלחמה, המתוארת בתחילת הפרק.
* הפלוגות המעורבות (כולל מנהיגים, ציוד רגיל, ופרטים אחרים הדרושים עבור מכונת המלחמה).
* ביצורי המתגונן (כולל עובי החומות ואורכן, גובהם של מבנים אחרים וכדומה).
* ציוד המצור הנמצא בשימוש שני הצדדים ומספר אנשי הצוות המפעילים כל פריט ציוד (ראה פרק 4 לחוקים על ציוד מצור).
* העלות החודשית המדויקת של פלוגות שכירי חרב, הנשכרות כדי להילחם בכוח (ראה פרק 11 למידע על שכירי חרב).
* דרגותיהם המדוייקות של כל הכוהנים הנמצאים בתוך או עם כל כוח.
* מספרן המדויק של מנות המזון המלאות הזמינות (ראה "מחיה" בהמשך).

את מכונת המצור משחקים בתורים בני שבוע אחד, הידועים גם כתורי מצור. כאשר הכוחות בתוך המבנה ההגנתי פורצים קדימה כדי לתקוף את הכוח הנצור, הקרב משוחק על־פי החוקים הרגילים של מכונת המלחמה.

אפשרויות מצור

אפשרויות המצור של התוקף

1. *עזיבה:* הכוחות התוקפים עוזבים את הקרב לחלוטין. לא מתרחש קרב נוסף.
2. *הפצצה:* התוקפים מחזיקים בעמדה הרחוקה מן הביצורים, אך נמצאת בטווח כלי הארטילריה הקל ביותר בו משתמשים. ארטילריה ואש קליעים הם הצורות היחידות האפשריות בקרב; לא מתרחשת התכתשות או ירי קליעים.
3. *הטרדה:* הכוח התוקף מקים מאהל ליד הביצורים. ניתן להשתמש בחלק מציוד המצור, אך לא בכולו (ראה "הכנות למצור"). הכוח התוקף נמצא בטווח ירי קליעים. קרב מתרחש לסירוגין, בכל צורה מלבד קפא״פ.
4. *תקיפה:* הכוח התוקף משתמש בכל ציוד המצור הזמין עבורו ותוקף בכוח רב, תוך ניסיון לחדור את הביצורים. הכוח התוקף זוכה בבונוס 5%+ (ולא סתם 5+) לדירוג הקרב שלו, אך נפגעיו של המתגונן פוחתות ב־5% (השפעות זהות לטקטיקות הרגילות). אחרת, תור הקרב מתנהל כרגיל. קרב הוא קודם כל התכתשות עם מעט ירי קליעים, אך, בדרך כלל, ללא אש ארטילריה.

אפשרויות המצור של המגן

המגן יכול לבחור, בכל זמן, לצאת מהמבצר לשם תקיפה. אם קיימת דרך בריחה, המגינים עשויים לבחור לעזוב. אם הם נשארים בתוך הביצורים, המגינים מטרידים. מגינים אינם יכולים להפציץ את התוקפים.

אם המגינים תוקפים, הם מאבדים את כל הבונוסים לביצורים, אך ביכולתם לבחור את זמן התקיפה (יום או לילה) ולזכות בבונוס של 10%+ (לא 10+) לדירוג הקרב שלהם (מעוגל כלפי מעלה), המייצג דרגת הפתעה. אחרת, הקרב מתנהל באופן רגיל, תוך שימוש בטבלת תוצאות קרב מכונת המלחמה (מבלי להוסיף התאמות מצור). נעשה שימוש בהתאמות סטנדרטיות לטקטיקות רגילות, אולם התוקף (הקודם) יכול לבחור בטקטיקה חדשה ואינו מחויב לטקטיקת המצור הנמצאת בשימוש באותו הזמן (אין מכפילים עוד את מספר המגינים ב־4).

אם לביצורים יש יציאה סודית (אפשר תת קרקעית), המגן יכול לעזוב מבלי להיראות. אם 10% מן הכוח המגן נשארים כדי לשמור על חזות של כוח, ייתכן שעזיבתו של הכוח העיקרי לא תתגלה במשך זמן מה, תלוי בטקטיקות העכשוויות של התוקף. אם התוקפים מציקים, העזיבה מתגלה בין שעה לארבע שעות לאחר הזריחה. אם התוקפים מפציצים, העזיבה לא תובחן. אם התוקפים מתקיפים, העזיבה תתגלה לאחר תור אחד. למרות זאת, הכוח הקטן יותר של המגינים עשוי להתגלות על־ידי יחידות מיוחדות (ראה למטה).

אם ביצורי המגינים אינם נכנעים, כוחות המגן יכולים לעזוב בדרכים רגילות. כאשר דבר זה מתרחש באופן גלוי לעין ולאור יום, התוקפים מרוויחים ידע מיידי ויכולים לתקוף על־פי חוקי מכונת המלחמה הרגילים. אם העזיבה נערכת בחסות החשיכה או שאינה נראית, המגינים יכולים להתרחק מן התוקפים עד כדי יחידת שטח שלמה.

אם המגינים עוזבים, התוקפים עשויים לרדוף אחריהם, לתפוס את הביצורים, או לעשות את שני הדברים גם יחד (על־ידי פיצול כוחותיהם). לא ניתן להזיז ארטילריה במהירות מספקת כדי לרדוף אחר כוח נמלט.

הכנות למצור

לפני התחלת מצור, על שה"מ והשחקנים לבצע את ההכנות הבאות:

1. **מצא את העלויות לכל צד:** כל שחקן צריך למצוא מהן עלויות השכר השבועי, אספקת האוכל והמים (מחיה) ועלויות התחמושת לכוח כולו. עיינו שוב בהערות המפורטות לגבי כל נושא בסופו של חלק זה. כל שחקן יציין את כמות הכסף, מנות המזון והתחמושת שבידו בתחילת המצור.
2. **עבור כל כוח, מצא את דכ"ב, רמת היחידה וד"ק:** כל שחקן מחשב בעצמו פרטים אלה, תוך שימוש בחוקי מכונת המלחמה הרגילים.
3. **רשום והשווה את פרטי המצור:** השחקן המגן עורך רשימה של החומות, הבניינים, תעלות המגן וחלקים אחרים בביצורים שלו, יחד עם כל כלי המצור שאינם מוסתרים ונמצאים בשימוש. התוקף רושם את כל ציוד המצור הבלתי מוסתר של הכוח התוקף (ראה "מידע מוסתר" עבור פרטים נוספים). הרשימות אינן צריכות לכלול ערכי דירוג קרב. כאשר השחקנים מסיימים, הם מחליפים רשימות ויכולים לרשום הערות כאוות נפשם. על־פי החלטת שה"מ, כוח עזר יכול להגיע מאוחר יותר, כדי לעזור למגינים או לתוקפים. במקרה כזה, השחקן שמקבל את העזרה צריך לערוך רשימה שנייה ולחשב שוב עלויות, דכ"ב, רמת היחידה ובונוסים ד"ק.
4. **חשב את סכום הבונוסים הכולל לדירוג הקרב:** שני השחקנים לוקחים בחזרה את רשימותיהם ומציינים בעצמם את הבונוסים לדירוג הקרב של כל פרט, תוך הוספת מידע חסוי לגבי ציוד. הבונוסים לדירוג הקרב עבור מרבית כלי המצור משתנים על־פי מספר חברי הצוות הדרושים עבור כל כלי־נשק. יש לציין את הכמות המדוייקת של אנשי צוות לכל מכונה, יחד עם בונוס דירוג הקרב, כדי להימנע מטעויות.

5 א. **המגן מוצא את סכום הבונוסים הכולל לדירוג הקרב ולכלי המצור:** השחקן המגן מוסיף את הערך הכולל של בונוס ההגנה לערך דירוג הקרב המקורי של הכוח, כדי למצוא את דירוג הקרב המותאם הסופי (הסכום אינו גלוי לעת עתה). בונוסים נוספים עבור כלי מצור ישתנו על פי הטקטיקות בהן משתמש התוקף, אך ניתן לחשבם לעת עתה כך:

הפצצות התוקף: התוקף מוסיף את כל הבונוסים עבור ארטילריה (מרגמה ומעוט) ועוד מחצית מן הבונוסים עבור בליסטראות.

הטרדות התוקף: התוקף מוסיף בונוסים כפולים עבור ארטילריה ואת הבונוסים המלאים עבור בליסטראות.

התקפות התוקף: התוקף אינו מוסיף כל ערך לארטילריה, אך מוסיף בונוסים כפולים עבור בליסטראות.

5 ב. **התוקף מחשב בונוס דירוג קרב עבור כל טקטיקה:** השחקן התוקף מחשב בעצמו את הבונוסים לציוד המצור, אשר יתווספו לכל טקטיקה נבחרת, בדרך זו:

הפצצה: כל הבונוסים לארטילריה חלים וכן מחצית מן הבונוסים לבליסטראות.

הטרדה: הבונוסים לבליסטראות, מבצר עצים וחיץ מגן חלים. ניתן להוסיף גם חלק מן הבונוסים לארטילריה, או את כולם, אם התוקף מחליט להשתמש בארטילריה למרות האפשרות לנפגעים בצוות.

תקיפה: כל הבונוסים השונים לציוד חלים וכן בונוסים כפולים לבליסטראות. ניתן להוסיף בונוסים לארטילריה, אם התוקף מחליט להשתמש בארטילריה למרות האפשרות לנפגעים.

סדר המאורעות במכונת המצור

לאחר שנערכו כל ההכנות, תוכל לנהל קרב מצור. כל שבוע משחק (כלומר כל תור מצור), מתנהל על־פי רצף המאורעות הבא:

1. **נכה עלויות עבור שבוע הקרב:** התעלם מצעד זה עבור הקרב הראשון של המצור. יישם אותו על הקרב השני ועל גלגולי הקרב שאחריו. אם הכוח המגן בוחר להטריד, קרב המצור נמשך, אלא אם התוקף עוזב. כל שחקן מנכה עלויות עבור התור בדרך הבאה:

   א. *תשלומים:* תשלומים במזומן לפלוגות שכירי חרב (תשלום עבור שבוע אחד) מנוכים מסכום הכסף הכולל של כל צד.

   ב. *מחיה:* כל צד מנכה עלויות אוכל ומים עבור שבוע אחד מן המצבורים הנוכחיים שלו לפלוגות שלא הואכלו על־ידי לחשי כהנים.

   ג. *תחמושת:* כל צד מנכה כמות תחמושת של שבוע אחד מסך כל כלי המצור. שני הצדדים יכולים להוסיף תחמושת אשר הושגה על־ידי ליקוט (ראה "חשבונות מצור").

   ד. *עלויות דומיניון:* אם סוף החודש חל בסופו של שבוע קרב, כל צד יערוך התאמות לאוצר הדומיניון שלו, תוך ניכוי עלויות רגילות והוספת הכנסה רגילה. עם זאת, שליט תחת מצור אינו יכול לקבל הכנסה מדומיניון. אם נבחר קודם לכן שליט משני, ניהול חשבונות הדומיניון נמשך כרגיל.

2. **התאם את דירוג הקרב עבור שדה קרב:** התאמות הקרב עבור הקצבות מזון לפלוגות, מוראל, סביבה, חיסונים ועייפות צריכות להיערך בגלוי (אך מבלי לגלות את דירוג הקרב ההתחלתי). בונוסים מסוימים עבור פני השטח חלים גם הם (אך ראה פני השטח, בהמשך). זכור, כי כאשר אתה מחשב את מנות המזון של הפלוגות, מספר הפלוגות המגינות על הביצורים מוכפל בארבע. עייפות נמשכת, באופן אוטומטי, שבוע במקום 1ק4 ימים.

   פני השטח: במכונת המלחמה, חלק מן הבונוסים לפני השטח חלים על המגן בלבד. התעלם מן הבונוסים הרגילים הבאים; הם מוחלפים על־ידי בונוסים מפורטים יותר להגנה על ביצורים, כמחושב בחלק ה"הכנות למצור": הגנה במקום, הגנה מעבר לחומות, כוח במבצר.

3. **בחר טקטיקה:** כל שחקן בוחר בטקטיקת מצור אחת (כמפורט בסעיף 5). טקטיקות אפשריות הן עזיבה, הפצצה, הטרדה ותקיפה. הטקטיקות אינן הכרחיות במכונת המלחמה, אך נדרשות במכונת המצור. מגינים אינם יכולים להפציץ.

4. **גלה טקטיקות והתאם את דירוג הקרב לציוד המצור:** הטקטיקה בה משתמש התוקף נחשפת ראשונה. אם נעשה שימוש בטקטיקת ההפצצה, טקטיקת המגן אינה נחשפת, והוא משתמש בבונוסים להפצצה בלבד. כל שחקן מוצא את הבונוסים המתאימים לדירוג הקרב (בהתבסס על הטקטיקות שבשימוש) ומוסיף את הבונוס לדירוג הקרב של הכוח.

5. **מצא ויישם את התוצאות:** פרטיו של תהליך זה משתנים על פי טקטיקות התוקף כך:

   הפצצה: השחקן התוקף מוסיף את בונוס דירוג הקרב אשר הושג עבור ארטילריה ובליסטה. אז הוא מגלגל 1ק10, כדי לקבוע פגיעות שהוטלו על כוחות ההגנה. הגלגול נקרא כאחוז (10%, 20%, 30% וכך הלאה) מדירוג הקרב, השווה לפגיעות של קוביות הפגיעה שהוטלו על המגינים. המגן מבצע את אותו התהליך, אך מגלגל 2ק10.

   לדוגמה, לתוקף 85 נקודות דירוג קרב של ארטילריה ולמגן 40. התוקף מגלגל 5, גורם ל־42 1/2 קוביות פגיעה של נפגעים (50% מ־85). המגן מגלגל 11, גורם ל־44 נפגעי קוביות פגיעה (110% מ־40).

   הטרדה: כל שחקן מגלגל ק% ומוסיף את התוצאה לדירוג הקרב של הכוח. השחקן בעל הסכום הגבוה יותר מנצח בסיבוב זה של המצור. הפחת את הסכום הנמוך מן הגבוה ופנה לטבלת תוצאות קרב מכונת המלחמה, כדי למצוא את הפגיעות ואת העייפות שנגרמו (עד לנקודה זו, התהליך זהה לזה של מכונת המלחמה). התאם את התוצאות כך:

טבלת כלי הנשק של מכונת המצור

כלי נשק	עומס (מט)	דרג"ש	נק"פ	צוות מלא	טווח	נזק	קצב אש	ד"ק +	תחמושת מחיר/שבוע
בליסטרה	*6,000	4	9	4	20/60/90 (מינ: אין)	ק10 + 6	1 ל 2	+2	2,000
מעוט קל	*12,000	4	18	6	60/75/90 (מינ: 150)	ק8 + 8	1 ל־4	+5	4,000
מעוט כבד	*18,000	0	27	8	75/105/120 (מינ: 175)	ק10 + 10	1 ל־6	+8	6,000
מרגמה	*24,000	0	36	12	75/120/150 (מינ: 100)	ק12 + 13	1 ל־6	+12	8,000
קדח	3,000	−4	50	10	–	ק6 + 14	1 ל־2	+4	–
איל ניגוח	3,000	−4	50	10	–	ק6 + 8	1 ל־2	+4	–

* כלי נשק אלה יכולים להתחבר לגלגלים ולהיגרר. עומס הנגררים – 1/12 מהעומס הרשום, כלומר – סוס המושך קיר־מגן על גלגלים מושך רק 400 מט'.

טבלת הכלים הנוספים של מכונת המצור

סוג	מחיר	גודל רגיל	עומס (מ')	דרג"ש	דרג"ש +	נק"פ	ד"ק +
צריח	25 פ"ז/30 ס"מ גובה	10 מ' גובה	*250,000	0	−8	75	+10**
מחסה מקורה	15 פ"ז/30 ס"מ אורך	3X3X6 מ'	*8,000	4	−12	40	מכפיל את ערך הקדח או איל־הניגוח
מנוף†	5 פ"ז/30 ס"מ גובה	10 מ' גובה	*12,000	4	0	15	+4** (+2 עם מגדל)
סולם	1 פ"ז/3 מטר גובה	10 מ' גובה	900	4	0	3	+2** (+2 עם מגדל)
קיר־מגן	2 פ"ז/30 ס"מ אורך		*4,800	0	−4	16	+2‡ (A) +3 (H)
מצודת עץ	4 פ"ז/30 ס"מ אורך		*7,200	0	−8	32	+4‡ (A) +6 (H)

* לכלי נשק אלה אפשר להרכיב גלגלים והם יכולים להיגרר. העומס הנגרר – 1/12 מהעומס הרשום; כך סוס המושך קיר־מגן על גלגלים מושך רק 400 מ'.
** כל התוספות דורשות שיהיה לפחות כלי אחד לכל 1,000 אנשים בכח.
† יעילות המנוף תלויה במספר אנשי הצוות. אדם אחד יכול להתרומם 3 מ' לכל סיבוב לכל איש צוות. עד ששה אנשי צוות יכולים להפעיל את המכשיר. לכל אדם נוסף שמורם, עד למקסימום של ארבעה אנשים, הפחת 3 מ' לכל סיבוב.
‡ כל התוספות דורשות שיהיה לפחות כלי אחד לכל 100 אנשים בכח (מספרים גדולים יותר יכולים להכפיל את תוספת הד"ק עד לפי 5).

א. כל הפגיעות הן רק עשירית מן הרגיל (הורד את האפס האחרון בכל המקרים).
ב. תוקפים ומגינים כאחד מתעלמים משינויי מיקום; לתוצאות "בריחה" או "–" של עייפות מתייחסים כאל "ח".
ג. פגיעות המגן הן מחצית מן האחוז הסופי. אם משתמשים בארטילריה, חשב פגיעות כמו עבור הפצצות.

תקיפה: התהליך בו משתמשים לתקיפה הוא זהה לזה של הטרדה, אך עם השינויים הבאים:
א. פגיעות הן מחצית מן הרגיל.
ב. "בריחה" או תוצאה של "–", מציינות כי המפסידים מונהגים בחזרה. אם המגינים מפסידים, הם מוצאים מן הביצורים. אם התוקפים מפסידים, הם מוחזרים לעמדת הפצצה.
ג. פגיעות המגן הן מחצית מן האחוז הסופי, נהג על־פי תהליך ההפצצה.

נפגעים

פגיעות הנובעות מטקטיקות הטרדה או תקיפה חלות באופן רגיל. פגיעות מהפצצה ארטילרית נקבעות בנפרד, כמוסבר למעלה תחת "הפצצה".

הפגיעות מארטילריית התוקף יכולות להשפיע על שני הצדדים, תלוי בטקטיקות בהן משתמש התוקף.

הפצצה	100% מגינים	0% מתקיפים
הטרדה	80% מגינים	20% מתקיפים
תקיפה	60% מגינים	40% מתקיפים

חלק את סכום קוביות הפגיעה של הנפגעים בממוצע קוביות הפגיעה של היחידה מן הרמה הנמוכה ביותר; התוצאה היא מספר הפגיעות הממשי. כמו במקרה של נפגעים רגילים, חשב מחצית מהם כמתים ואת המחצית השנייה כפצועים. אם החלוקה אינה שווה, אל תעגל; התייחס לשארית כאל פצוע אחד. ניתן לציין על אילו פלוגות בדיוק חלות הפגיעות, לשם ריאליזם, אך אין זה נדרש.

הערה מיוחדת: אם משתמשים בארטילריה בקרב מכונת המלחמה (בלא ביצורים מעורבים), הכפל את מספר הפגיעות והוסף 100% לפלוגות האויב.

פרטים אחרים

מידע חבוי ומידע מוטעה

בשלב 3 של "ההכנות למצור", עורכים השחקנים רשימות ומשווים את פרטי המצור. שני השחקנים יכולים להסתיר פרטים מסוימים או להגזים בהם.

פרטי הביצורים: יש לציין עובי וגובה עבור חומות, צריחים ומגדלים, אך כל שחקן יכול לטעון להבדלי גובה או עובי של עד 1.5 מטרים מן הערך הנכון.

ציוד גלוי: על התוקף לגלות את מספרם המדוייק והנכון של פריטים גלויים בציוד המצור בו משתמשים בתחילתו של קרב. אולם, ניתן להוסיף ציוד נוסף מאוחר יותר או להסתירו על־ידי מבנים גדולים. דבר קיומם של כלי־נשק סודיים כאלה מתגלה ברגע שמשתמשים בהם, כאשר בונוס הקרב שלהם מיושם.

ציוד בלתי נראה: היעלמות מן העין המשמשת בצד כלשהו נחשבת כהסתרת כלי נשק, רק אם לאויב אין כל דרך לגלות פריטים בלתי נראים. אם מגלה האויב צמד פרדות המושכות ציוד מצור בלתי נראה, אך אין הוא יכול לגלות פריטים בלתי נראים, הוא עשוי לשגות בזיהויים.

ציוד מצור

פרק 4 מכיל פרטים רבים על נשק המצור. כאן, נציג שוב את טבלאות כלי המצור, אך בטבלאות אלה ניתן את פרטי מכונת המצור של כלי נשק אלה.

כלי נשק אלה דורשים צוות של רבע מן המידה המצויינת לפחות לשם הפעלתם. אם הצוות אינו מלא, אך גדול מן המספר הרשום או שווה לו, דירוג הקרב ומחיר התחמושת יהיו מחצית מן הרגיל. אם הצוות קטן ממחצית מגודלו, אך אינו יורד מרבע מגודלו, מחיר התחמושת ודירוג הקרב+ יחולקו לארבע. עגל את השאריות כלפי מטה.

חשבונות ועלויות מצור

תחמושת: במצבי מצור, יש לקחת בחשבון קליעים המשמשים במעוטים, מרגמות ובליסטראות. תחמושת עשויה להיות ההוצאה הגדולה ביותר במצור.

לפני הקרב, כל שחקן מציין את כמות התחמושת המצויה עבור כל כלי מצור. העלויות השבועיות ניתנות לכל כלי־נשק כזה בפרטי הציוד. העלויות צריכות להירשם כך, שיחידה אחת שווה לתחמושת לשבוע. שים לב, כי העלויות מופחתות מאוצר הדומיניון ויכולות להיחשב בחלקן למזומנים ובחלקן לשירותים.

בשלב 1 של כל שבוע קרב, שני השחקנים מנכים את התחמושת בה ישתמשו בתור (שבוע) הבא, תוך החסרת 1 (שווי של שבוע אחד) מן הסכום הכולל של כלי המצור.

כל שחקן מוסיף אז מספר, המייצג את התחמושת שנאספה. לעולם לא ניתן לאסוף תחמושת בליסטרה או להשתמש בה שנית; כל היריות המפוספסות הינן שבורות ובלתי ניתנות לשימוש. כל צד יכול לאסוף תחמושת ארטילריה ולהשתמש בה בשנית. הפרטים משתנים עבור כל צד, כמתואר.

הכוח המגן יכול לאסוף רק כמות קטנה של תחמושת משומשת. ראשית, על התוקף לחשוף את מספרם הכולל של פריטי הארטילריה שנורו בשבוע הקודם. המגן מחלק את הסכום ב־4; התוצאה היא מספר שבועות התחמושת שהמגן יכול לאסוף.

המגינים יכולים גם לבחור להרוס בנייני אבן ולהשתמש באבנים כתחמושת. ניתן לבצע זאת בצורה מהירה ואין צורך באנשים רבים. כל בניין אבן ייתן מספר יחידות תחמושת (שווי של שבוע) השווה לערך דירוג הקרב שלו. עם זאת, יש לנכות מיד את בונוס דירוג הקרב עבור הבניין מן הסכום הכולל המקורי של המגן.

הכוח התוקף יכול לאסוף כמות גדולה יותר של תחמושת ארטילריה משומשת. ניתן לאסוף תחמושת רק מארטילריה בה השתמשו בשבוע הקודם. הכמות משתנה על פי הטקטיקות המשמשות באותו שבוע.

הפצצה	שלושה רבעים מכלי הנשק שנורו
הטרדה	מחצית מכלי הנשק שנורו
תקיפה	רבע מכלי הנשק שנורו

נתונים אלה יוצאים מנקודת הנחה, כי כל הכוחות המצויים מועסקים באיסוף תחמושת. פלוגות המועסקות בדרך זו אינן נחות מספיק בכדי לאזן עייפות, אך אינן סובלות מעייפות נוספת. אם המפקד מאפשר לפלוגות לנוח לשם איזון העייפות, רק מחצית מכמות התחמושת נאספת.

אם נגמרת התחמושת עבור נשק קליעים, אין הוא מזכה עוד בבונוסים לדירוג הקרב. אם נשק נותר ללא שימוש למטרות חסכון בתחמושת, דירוג הקרב שלו אינו נחשב באותו שבוע.

בירי ארטילריה ניתן להשתמש בכל פריט ארטילריה. להמרה, חשב 6 יחידות תחמושת מעוט קל כשוות־ערך ל־5 יחידות תחמושת מעוט כבד, או ל־4 יחידות תחמושת מרגמות.

משכורת: משכורתם הרגילה של שכירי חרב (ראה פרק 11) ניתנת על־פי העלות לחודש. יש לחלק לארבע כדי למצוא את העלות לשבוע.

כדי שכסף מזומן ישמש כמשכורות, יש לשמור אותו באתר המצור או להעבירו בהפוגות רגילות (שני התהליכים מצריכים שומרים). על הכסף המזומן להתאים מבחינת צורתו הפיסית לתשלומים אישיים; לא ניתן לצפות משכירי חרב לתת עודף. ניתן לתת לשכירי חרב סכומים גדולים כתשלום מקדמה על שירותים, אך דרך זו מעודדת עריקה ולעיתים קרובות גורמת לירידה במוראל (עקב הימורים, גניבות, אבידות מקריות וכדומה).

מחיה: מנה רגילה משרתת אדם למשך שבוע, אך מתקלקלת אם נשמרת יותר משבוע. מנת ברזל גם היא מספקת אדם לשבוע, אך מתקלקלת רק אם נשמרת שמונה שבועות. אוכל ומים לאדם למשך שבוע נקראים מנה שלמה.

המחירים המצוינים עבור אוכל, בפרק 4, משקפים את תוספת המחיר לאוכל המוצע להרפתקנים או נמכר בפונדקים ובאכסניות. כאשר מאכילים צבא וקונים אוכל באופן קבוע ובכמויות, חלק את המחירים הרשומים של האוכל בשתיים. מחיר נמוך זה אינו חל על חבורות קטנות של הרפתקנים מטיילים.

הגורם המגביל עבור עזרת כהנים הוא לחש *יצירת מזון* בדרגה 5. ניתן להפיק הרבה יותר מים מאוכל, על־ידי לחש *יצירת מים* של דרגה 4. הטבלה הבאה מספקת את מספרי האנשים אשר מאכיל לחש *יצירת מזון* אחד (טור "מספר אנשים ללחש") ואת מספר האנשים הכולל שיכול כוהן לקיים, אם משתמשים לשם כך בכל הלחשים המצויים (טור "מקסימום אנשים"). על הכוהן לספק אוכל מדי יום; לא ניתן לאחסנו, שכן אוכל הנוצר כתוצאה מקסם מתקלקל תוך 24 שעות.

טבלת הכוהנים ולחשי *יצירת מזון*

רמת הכהן	אנשים ללחש	מקסימום אנשים	רמת הכהן	אנשים ללחש	מקסימום אנשים
10	36	36	24	540	2,700
11	72	144	25	576	2,880
12	108	215	26	612	3,672
13	144	288	27	648	3,888
14	180	540	28	684	4,788
15	216	648	29	720	5,040
16	252	088	30	756	5,292
17	288	1,152	31	792	6,336
18	324	1,296	32	828	6,624
19	360	1,440	33	864	6,912
20	396	1,584	34	900	7,200
21	432	2,160	35	936	8,424
22	468	2,340	36	972	8,748
23	504	2,520			

לכוחות מסוימים אין מספיק כוהנים או דרגות כוהנים כדי לקיימם, ולחלק מן הכוחות אין כוהנים כלל. כל מי שאינו מקבל מנה מלאה הופך עייף: עייפות בינונית – לאחר שבוע אחד של האכלה פחותה מן הרגיל, עייפות חמורה – לאחר שבוע נוסף, וחולשה (איבוד 50% מדירוג הקרב) לאחר השבוע השלישי. המוראל צונח ב־2 נקודות עבור כל שבוע של אכילה פחותה מן הרגיל. יחידות שלא הואכלו כלל יינטשו או יתמרדו לאחר 1 עד 3 ימים של יחס כזה.

סוסים ושאר בהמות רכיבה בגודל דומה דורשים מנות רגילות (אנושיות) כפולות. האכלה ירודה גורמת לאותם עונשים כמו ליחידות; אם החיות אינן מואכלות, הן עלולות לברוח, לתקוף את בעליהן, או פשוט להיחלש ולמות. (בתוך 4 עד 9 ימים).

חיפוש מזון וצייד הינם חסרי תועלת עבור צבאות. כל כוח בן 100 יחידות או יותר יכול לאסוף במהירות את כל מקורות המזון המצויים באיזור ביום אחד בלבד, תוך אספקת מזון לשבוע אחד לכל היותר.

בשלב 1 של כל שבוע קרב מצור, שני השחקנים מנכים את המנות המלאות אשר ישמשו בשבוע הקרוב. אם מונפקות מנות לא מלאות, שינויי העייפות והמוראל יחולו מיד. אין מנכים מנות עבור יחידות המקבלות אספקה מכוהן.

יחידות מיוחדות

כל צד יכול להשתמש ביחידות מיוחדות – קבוצות מומחים בעלי מיומנויות יוצאות דופן, העובדים למטרות מיוחדות. מטרות אופייניות הן סיורים (איסוף מידע על האויב), הריסה (ניסיון להרוס פריט ציוד נבחר אחד או יותר) וקומנדו (לכידה או הריגה של אדם אחד או יותר, החשובים לאויב).

יחידות מיוחדות כרוכות, בדרך כלל, בקסם. חוליית סיור יכולה לכלול אנשים, המסוגלים לעוף באופן בלתי־נראה לעין, לבחון את כוחות האויב מטווח קרוב, או גנבים היכולים להתגנב בשקט. חוליית הריסה נוצרת, בדרך כלל, לשם הריסת כלי מצור או מגדל. חוליית קומנדו נוצרת לרוב כדי לסלק או לשבות מנהיגי אויב או קוסמים.

יש ליצור ולהגדיר את היחידות המיוחדות לפני תחילת המצור. קיומן אינו צריך להתגלות לשחקן היריב. החברים בכל יחידה מיוחדת חייבים להיות ד"שים או דב"שים בעלי שמות. תהליכי מכונת המלחמה אינם חלים; אירועים אלה משחקים על־פי חוקי מו"ד הרגילים.

היחידות המיוחדות פועלות בין שבועות קרב המצור. את פעילויותיהן משחקים על־פי חוקי המשחק הרגילים. אם שה"מ מהווה אף הוא אחד מן השחקנים בקרב המצור, ביכולתו לנהל את ההרפתקה, אך יש להקפיד כי ידע שה"מ וידע הדב"ש ישמרו בנפרד. אם קיים ספק, יש לקבוע את התוצאות לטובת השחקן.

חבורת הרפתקנים יכולה להוות יחידה מיוחדת למצור. זוהי דרך אידיאלית לשחק משחק מו"ד רגיל בתוך מערכת המצור.

תוצאות משימתה של יחידה מיוחדת חלות באופן מיידי, לפני קרב המצור הבא. לדוגמה, פעילויות יחידה מיוחדת, אשר תוצאותיהן היו אובדן מספר כלי מצור, מנהיגים, כוהנים וכדומה, עשויות להצריך חישוב מחודש של חלק או של כל פרטי הקרב (מדירוג הקרב של הפלוגות והלאה).

מבני שדה

ציוד שדה יכול להיבנות באתר המצור. כל פריט ציוד חייב להיבנות תחת השגחתו של מהנדס המצור. מומחה ארטילריה דרוש גם הוא עבור כל ארטילריה שנמצאת בבנייה. מהנדס מצור אחד יכול לפקח על עד ארבעה מבנים בו זמנית. מומחה ארטילריה אחד יכול לפקח על שני מבנים בלבד בו בזמנית.

כדי לבנות ציוד, יש להביא כלי מתכת (חומרי מתכת וכלים) לאתר המצור. עלותם של כלי מתכת היא 10% מן המחיר המצויין עבור פריט ציוד.

יש צורך באספקה מתמדת של עצים לאתר או לקרבתו. אם מקור היער נמצא במרחק 1.6 ק"מ, 10 אנשים יוכלו לאסוף ביום אחד כמות מספקת של עצים להשגת 5 נקודות פגיעה לציוד. אם העצים נמצאים במרחק של 1.6 עד 3.2 ק"מ, הכפל את משך הזמן. אם הם במרחק 3.2 עד 4.8 ק"מ, הכפל את הזמן בשלוש ואם במרחק 4.8 עד 6.4 ק"מ, הכפל את הזמן הנדרש בארבע.

בסביבת מבני עץ עשוי להיות מקור עץ לשימוש. ניתן להמיר 1.6 ק"מ חומת בניין ל־1 נקודת פגיעה של ציוד. (מתוך הנחה שנעשה שימוש בקורות ובבולי עץ, כמו גם בחומות עצמן.) בנייני אבן (בעלי גגות עץ) יכולים גם הם לספק קורות עץ לשימוש, אך רק 5 נקודות פגיעה של ציוד עבור בניין אבן רגיל.

ברגע שהחומרים נמצאים בהישג יד, גם יצור חסר ניסיון, הנתון תחת השגחה, יכול לבנות 1/2 נקודת פגיעה של ציוד ליום. מספר הפועלים המרבי בו ניתן להשתמש שווה למחצית מנקודות הפגיעה של הציוד המוגמר. לדוגמה, אם שישה אנשים עובדים על מעוט קל תחת השגחה נאותה, הם יסיימו 3 נקודות פגיעה ליום ויזדקקו לשישה ימים לשם השלמת מעוט של 18 נקודות פגיעה. לא יותר מתשעה אנשים יכולים לעבוד על המעוט בו־זמנית.

רק שריונאי יכול לבנות תחמושת בליסטרה בשדה.

התאמות לאחר מצור

נזק לביצורים: אם נעשה שימוש בקליעי מצור במהלך מצור, הביצורים סובלים נזק מסוים. כדי לקבוע את מצב החומות, הצריחים וחלקים אחרים בביצורים, גלגל נזק עבור כל כלי מצור של התוקף, הנמצא בשימוש בסוף המצור (דוגמה 1ק8 + 8 עבור מעוט קל). חבר את כל גלגולי הנזק יחד. הכפל את התוצאה במספר השבועות שארך המצור. לאחר מכן, המגן מגלגל ק% ומפחית את התוצאה מן התוצאה הכוללת של התוקף. התוצאה שהתקבלה היא מספר נקודות הפגיעה לנזק לביצורים.

אם הנזק הכולל חורג מנקודות הפגיעה המקוריות, הביצורים הופכים לגל אבנים. אם לא, הוסף ראשית נזק ל־75% מנקודות הפגיעה של החומה, ו־(אם נזק כלשהו מצריך חישוב נוסף) למבנים הבאים, בסדר הניתן. בכל פעם נכה 20% מנקודות הפגיעה המקוריות של כל מבנה. אם יש לחשב נזק נוסף, הוסף 20% נזק נוספים לחומות ולכל פריט ברשימה הבאה, לפי סדר ועבור על הרשימה שוב כפי הצורך:

- בתי שער, שערים וגשרים מתקפלים
- בניינים רגילים
- מגדלים
- ברביקנים
- מבצרים

התקפות כנגד חלק מן הביצורים: אם תוקף רוצה לרכז את התקפתו מול חלק קטן מעמדה מבוצרת, הוא יכול לעשות זאת בתנאים הבאים:

1. התוקף אינו יכול להשתמש ביותר מ־300 חיילים וארבעה מהנדסי מצור לכל 30 מ' של חזית תקיפה.
2. המגן מקבל את היתרונות המלאים של דירוג הקרב מחלק הביצורים אשר נמצא תחת התקפה. הוא זוכה גם ביתרונות המלאים של דירוג הקרב עבור כל מגדל באיזור של 60 מ', הנמצא תחת התקפה. לאחר מכן, המגן מוסיף רבע מיתרונות דירוג הקרב לחלקים הנותרים של הביצורים.

פרטים נוספים

רשימות אלה מוצעות כמידע היסטורי, על מנת ללבות את הדמיון ולתת מבט מפורט יותר על מלחמות מצור בימי־הביניים.

חלק המצור של מכונת המלחמה משקף כבר את ההנחה, כי חלק מכלי המצור, או כולם, מופעלים וכי מצויות מספר הגנות נאותות והן משמשות בהתאם. לשם תוצאה מהירה של כל התקפה על ביצורים (בין אם עיר מוקפת חומה או מבצר ענק), ניתן להשתמש בשיטה זו.

אולם, לא כל ההתקפות על מבצרים יסתיימו במצור. הדבר נכון במיוחד אם נוכחים במקום קוסמים רבי עוצמה, שכן קסם יכול להניב תוצאות מהירות מאוד. כאשר לשני הצדדים קוסמים חזקים, הקרב יוכרע במהירות בכיוון כלשהו, תלוי בטקטיקות הנמצאות בשימוש. חוקי מכונת המלחמה אינם מתאימים במקרים כאלה. מומלץ לקיים ישיבת משחק שתוקדש כולה לסוג זה של קרב.

אם אכן מתעורר מצב של מצור ארוך, יש להדגיש נקודה אחת חשובה: עלויות התשלום לכוחות והדאגה לאספקה לשימושם יחולו בכל מצור. באופן היסטורי, העלות היתה המכשול הגדול ביותר בלוחמת מצור (וכך עליה להיות גם במשחק).



סכום נקודות הניסיון הכולל של הדמות קובע את דרגת הניסיון שלה. ככל שיש לדמות יותר נקודות ניסיון, כך דרגתה גבוהה יותר והיא חזקה יותר. כתוצאה מכך, ניסיון הוא יסוד חשוב ביותר במשחק. רק על־ידי רכישת נקודות ניסיון יכולות הדמויות לשפר את יכולותיהן; ללא ניסיון, יהיו הדמויות חלשות ושבריריות לעולם.

במשחק מו״ד קיימות חמש דרכים רגילות, באמצעותן יכולים הד״שים לצבור ניסיון:

1. על־ידי משחק תפקידים מוצלח
2. על־ידי השגת מטרות חבורה
3. על־ידי הבסת מפלצות ויריבים
4. על־ידי השגת אוצר
5. על־ידי ביצוע פעולות יוצאות־דופן

אנו נדון בחמש השיטות הללו בפירוט, וכן בקצב בו אמורות הדמויות לצבור נקודות ודרגות ניסיון. עבור כל שיטה, מצוין קצב צבירת הניסיון; זהו הקצב הרגיל והמומלץ במשחק. עם זאת, נדון גם באפשרויות אחרות העומדות בפני שה״מ לשינוי שיעורי צבירת הניסיון, על־ידי הגדלת חשיבותן של פעולות מסוימות והקטנת חשיבותן של אחרות.

ניסיון ממשחק תפקידים

כאשר שחקן מבצע משחק תפקידים יוצא־דופן והולם, באפשרותך להעניק לו בונוס ניסיון, בשווי 1/20 ממספר הנקודות הבסיסי הדרוש לו לקבלת הדרגה הבאה.

כאשר שחקנים מבצעים את משחק התפקידים של דמותם בצורה מוצלחת במיוחד, שה״מ יכול להעניק לדמויותיהם נקודות ניסיון נוספות. דוגמאות למשחק תפקידים יוצא דופן יכולות להיות:

משחק נטייה טוב: נקודות נוספות מוענקות במצב בו ידידי הדמות דורשים ממנה לעשות דבר־מה, והרבה יותר פשוט, נוח ורווחי עבורה לבצע זאת, אך היא פועלת על־פי תכתיבי נטייתה או על־פי האופי שבוסס עבורה.

גבורה או הקרבה יוצאי דופן: פרסים יכולים להינתן לדמות, המודעת לחלוטין לכך שהיא עלולה לסבול מאוד מהחלטתה, אך כאשר ניתנת לה הזדמנות לברוח ללא פגע, היא בוחרת דווקא בדרך הקשה ומבצעת מעשה גבורה או הקרבה. במקרה כזה, תוכל לתת לדמות בונוס לנקודות הניסיון. אך יש לשים לב! כאשר דמות בטוחה כי היא עומדת לנצח בהיתקלות, אין היא מפגינה גבורה או הקרבה עצמית כלשהי. כאשר דמות יודעת כי תוכל בקלות לקום לתחייה, היא אינה מפגינה גבורה בעומדה אל מול פני המוות. רק כאשר הדמות יודעת כי היא עלולה לסבול מאוד מפעולתה, הדבר מצביע על גבורה או הקרבה, ועל שה״מ להעריך כל מעשה ״אצילי״ באור זה.

דוגמאות אחרות למשחק תפקידים יוצא דופן: בכל פעם ששחקן מבצע משחק תפקידים, אשר מרשים את שה״מ במיוחד, שה״מ יכול להעניק לו נקודות ניסיון נוספות. דוגמה כזו יכולה להיות היתקלות מרגשת עם דב״ש, תגובה על אובדן דמות קרובה, חיבור נאום ספונטני, הגורם להמרצת צבא הדב״שים ושיפור המוראל שלהם וכן הלאה. אם משחק התפקידים מחייה את המשחק, מרשים את שה״מ או מותיר את חותמו בדרך אחרת, שה״מ יכול להעניק לשחקן בונוס.

הבונוס הניתן לשחקן יהיה בסביבות 20/1 מן הנקודות הדרושות לו כדי לעבור מדרגת הניסיון הנוכחית שלו לדרגה הבאה. אל תשתמש בסכום הנוכחי הכולל של נקודות הניסיון שלו, אלא במספר הבסיסי.

דוגמה: דרידיאן הוא לוחם מדרגה 5. השחקן שלו הפגין בדיוק משחק תפקידים מרשים וראוי לגמול. שה״מ מתעלם מסכום נקודות הניסיון הנוכחי הכולל של דרידיאן ומסתכל בטבלת נקודות הניסיון עבור לוחמים; שם מצוין כי לוחם זקוק ל־16,000 נקודות ניסיון כדי לעבור מדרגה 5 לדרגה 6. 1/20 מתוך סכום זה הם 800; לכן, שה״מ מעניק לדרידיאן 800 נקודות ניסיון.

דמויות אינן אמורות לקבל יותר מבונוס אחד כזה במהלך מפגש משחק, אף אם משחקן היה מוצלח לאורך המפגש כולו.

ניסיון מהשגת מטרות

כאשר הדמויות משיגות מטרה חשובה, הענק להן ניסיון בשווי ערך הנק״נ של המפלצות שהובסו בדרך להשגת המטרה.

כאשר הדמויות משיגות מטרה מרכזית בהרפתקה או במערכה, על שה״מ להעניק להן בונוסים לניסיון. בדרך כלל, בונוס זה יהיה שווה לסכום נקודות הניסיון הכולל אותו קיבלו הדמויות עבור כל המפלצות שהביסו במהלך עלילה זו.

מסיבה זו, כדאי לשה״מ לנהל רישום של ההיתקלויות בהן השתתפו הדמויות במהלך עלילה ממושכת. כך יוכל לחשב ביתר קלות את בונוס הניסיון שעליו להעניק במצב כזה.

ניסיון ממפלצות

חבר את ערכי הנק״נ של כל המפלצות שהובסו; חלק במספר הדמויות שהשתתפו בהבסתן; הענק את התוצאה בנק״נ לכל אחת מן הדמויות המשתתפות.

הדמויות צוברות נקודות ניסיון על־ידי הבסת מפלצות ויריבים אחרים. הבסת מפלצת אינה בהכרח הריגתה; הבסת יריב יכולה להיות הריגתו, לכידתו, הטעייתו והבאתו להרס עצמי, לכידתו לעד, כך שלא יוכל לאיים על שאר העולם וכך הלאה.

כדי לחשב את כמות הניסיון שצוברות דמויות מקרבות היתקלות, פעל על פי השלבים הבאים:

1. מצא את תיאור המפלצת המובסת בפרק 14.
2. בתחתית טבלת נתוני המפלצת מופיעה שורה המציינת את ״ערך הנק״נ״ (נקודות ניסיון) של המפלצת.
3. הכפל מספר זה במספר המפלצות שהובסו.
4. חלק את התוצאה במספר הד״שים והדב״שים שהשתתפו בהבסת המפלצת/ות. דמות אינה חייבת בהכרח להצליח בפעולתה כנגד המפלצות, מה שחשוב הוא כי ניסתה. דמויות שמתו מקבלות גם הן את חלקן בבונוס הנק״נ; הן יזדקקו לנקודות אם יוקמו לתחייה וחוק זה עוזר להרתיע דמויות החומדות את נקודות הניסיון של חברותיהן שנפלו בקרב.
5. התוצאה המתקבלת היא מספר נקודות הניסיון שמקבל כל אחד מן הד״שים והדב״שים שהשתתפו מן ההיתקלות.
6. אם הדמויות לחמו באומץ ובעוז, אולם לא הביסו את המפלצות (למשל, הוברחו או הובסו ונלכדו) – הדמויות מקבלות רק רבע (1/4) מכמות הנק״נ שחושבה.

אם המפלצת בה נתקלו הדמויות אינה מופיעה בפרק 14, פעל על־פי ההנחיות הבאות:

1. מצא את קוביות הפגיעה הבסיסיות של הדמות ואת מספר הכוכביות המופיעות לצד הקב״פ שלה. התעלם מכוכביות אחרות; רק הכוכביות המופיעות לצד הקב״פ רלוונטיות במקרה זה. (אם זוהי מפלצת אותה יצרת בעצמך, תן לה כוכבית אחת עבור כל יכולת קסומה מיוחדת שיש לה. אם המפלצת היא דמות, השתמש בדרגת הניסיון שלה עבור הקב״פ. אם ברשותה חפצי קסם, תן לה כוכבית אחת לכל יכולת קרב שיש לה כתוצאה מחפצי הקסם הללו; אם ברשותה לחשי קסם, תן לה כוכבית אחת עבור כל שתי עוצמות לחש ששיננה, מעוגלות כלפי מעלה (כך, לדמות בעלת לחשים מעוצמה שביעית יהיו ארבע כוכביות).
2. השווה את קוביות הפגיעה של המפלצת ואת מספר הכוכביות שלה לטבלת נקודות הניסיון למפלצות. היעזר בטבלה לחישוב מספר נקודות הניסיון להן ראויה המפלצת.
3. חזור על התהליך עבור כל מפלצת אחרת בה ניתקלו הדמויות במהלך התקרית. (אם כל המפלצות הן מאותו סוג, יש לחשב את התוצאה רק פעם אחת ואז להכפילה במספר המפלצות מאותו סוג שהשתתפו בהיתקלות).
4. חבר את כל התוצאות.
5. בצע את שלבים 4 עד 7 מן הרשימה הקודמת.

כוכביות ויכולות מיוחדות

עבור כל יכולת מיוחדת של המפלצת, יש לה כוכבית אחת לצד קוביות הפגיעה שלה. באופן כללי, יכולת מיוחדת היא כוח שיכול לשמש בקרב מגע, אולם אינו אופייני למיומנויות ההישרדות הבסיסיות. לדוגמה, יצור מעופף אינו מקבל כוכבית על כושר תמרון טוב, אולם עשויה להיות לו יכולת עיטה.

כל יצור אשר יכול להטיל לחשים מקבל כוכבית אחת על כל שתי עוצמות לחש אותן שינן (עגל כלפי מעלה); קוסם היכול לשנן לחשים עד עוצמה שלישית מקבל שתי כוכביות). *דרגת הניסיון של מטיל לחשים משמשת לצרכי חישוב במקום קוביות הפגיעה שלו.*

אם ברשות היצור חפצי קסם בעלי כוחות תקיפה, הוסף יכולת אחת עבור כל יכולת קרב של חפץ כזה. השפעות הגנה והשפעות אחרות אינן מוסיפות כוכביות, אלא אם יש להן השפעה ממשית כלשהי על ההיתקלות.

כל יצור בעל כוחות התקפה דמויי־לחש מקבל כוכבית אחת עבור כל כוח כזה. לדוגמה, יכולתו של הנקזן לנקז דרגות ניסיון היא כוח התקפה דמוי־לחש. שוב, כוחות הגנתיים או אחרים אינם מוסיפים, בדרך כלל, כוכביות, אם כי הגנות מסוימות עשויות לחרוג מכלל זה.

התאמת ערכי הנק״נ

ניתן להתאים את ערך נקודות הניסיון של כל יצור, אם מתברר כי קשה או קל יותר להביסו מכפי שמורות יכולותיו. לדוגמה, הבסת קוסם מדרגה 36 תביא לרוב לסכום כולל של 35,000 נקודות ניסיון. הוא ייחשב ליצור בעל 36 קב״פ

טבלת נקודות ניסיון למפלצות		
קוביות הפגיעה של המפלצת	ערך נק"נ בסיסי	בונוס לכוכבית
מתחת ל־1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
7+	550	475
8	650	550
8+	775	625
9	900	700
9+ עד 10	1,000	750
10+ עד 11	1,100	800
11+ עד 12	1,250	875
12+ עד 13	1,350	950
13+ עד 14	1,500	1,000
14+ עד 15	1,650	1,050
15+ עד 16	1,850	1,100
16+ עד 17	2,000	1,150
17+ עד 18	2,125	1,350
18+ עד 19	2,250	1,550
19+ עד 20	2,375	1,800
20+ עד 21	2,500	2,000

עבור כל קב"פ מעל 21, הוסף 250 נקודות הן לערך הנק"נ הבסיסי והן לבונוס. כל קובית פגיעה בעלת פלוס (+) מחושבת כאילו היתה בקטיגוריה הבאה (כך, 1+23 קב"פ = 24 קב"פ).

(6,250 נק"נ בסיסי), היכול להשתמש בלחשים עד עוצמה 9 (5,750 נק"נ לכוכבית, כפול 5 כוכביות – 28,750 נק"נ). אולם אם החבורה מטילה עליו במפתיע לחש *התפוררות*, לפני שהוא מצליח להטיל לחש כלשהו, על בני החבורה לזכות בפחות נק"נ – למשל, 6,250 הנק"נ הבסיסי, כשהדמויות אינן מקבלות נקודות עבור כוחות הלחש של הקורבן.

שה"מ יכול להוסיף או להפחית כוכביות עבור הגנות מיוחדות בהתאם לחבורת הד"שים. לדוגמה, גורגויל מקבל בונוס אחד עבור חסינותו בפני כלי־נשק רגילים, מכיוון שדמויות מדרגה נמוכה (שהן לרוב יריבותיו) מצוידות רק במעט כלי־נשק קסומים, אם בכלל. אולם כאשר ניצבות מול הגורגויל דמויות מדרגה גבוהה, ההגנה אינה מיוחדת עוד; שה"מ יכול להחליט, בהתאם, להוריד את בונוס הכוכבית.

ניסיון מאוצר

כל 1 פ"ז ערך אוצר שהושג על־ידי הדמות – 1 נק"נ שהושג על־ידי הדמות.

עושר (מטבעות, אבני־חן, תכשיטים וחפצי ערך אחרים) שווים נקודות ניסיון. כמות האוצר שנמצאה עוזרת לקבוע את מהירות התקדמותה של דמות בדרגות הניסיון.

בסיומה של כל הרפתקה, הדמויות מקבלות נקודות ניסיון בהתאם לערכם האמיתי של כל האוצרות אותם מצאו ושמרו. אם מכרו או סחרו באוצרות שמצאו לא מכבר, הם מקבלים נקודות ניסיון על־פי סכום הכסף שקיבלו ולא על־פי הערך התיאורטי של האוצר שנסחר.

הדמויות יגלו, כי האוצרות הנישאים היקרים ביותר, כמו אבני־חן ותכשיטים, עדיפים על־פני שקים מנופחים מלאים פיסות זהב; הם מועילים הרבה יותר לניסיון הנרכש מן העומס שנישא מאשר מטבעות רגילים. אולם, הדמויות צריכות לקחת בכל יכולתן; שה"מ יחליט אילו סוגי אוצרות כספיים יוענקו במערכה שלו.

סוגי אוצר

אוצרות שערכם נחשב לצרכי ניסיון כוללים:

1. אוצר שנלקח ממפלצות ומיריבים שהובסו.
2. תגמולים שהוענקו לדמויות על מילוי משימות מסוכנות.
3. כסף ששולם לדמויות על ביצוע משימות מסוכנות.
4. (גנבים בלבד) כסף שנצבר כתוצאה מיכולות גניבה, כמו כיוס.

משכורות עבור עבודות רגילות אינן נחשבות לצרכי הנק"נ של הדמות. דמויות מקבלות ניסיון רק מכסף שהושג במהלך התנסויות מסוכנות או מרובות אתגרים.

ניסיון ופריטי קסם

לא מומלץ להעניק לדמויות ערכי נק"נ על מכירת חפצי הקסם שלהן. מכירתו של פריט נדיר עשויה להביא לדמות כמויות עצומות של ניסיון שלא הושג בעמל, ולהפר את איזון המשחק; הדבר יכול גם להעניק לדמות אחת כמות נקודות ניסיון גדולה הרבה יותר מאשר לדמויות שאינן מוכרות את פריטי הקסם שלהן, עובדה העלולה להרגיז שחקנים אחרים.

אם דמות מוכרת פריט קסם, ראשית יש למצוא את עלות יצירת הפריט (בכללים ליצירת חפצי קסם, בפרק 16). מחיר המכירה יהיה לפחות כפליים מאותה כמות פ"ז, אולם נקודות הניסיון שתרוויח הדמות יהיו לכל היותר 10% מעלות ייצור הפריט. שה"מ יכול להפחית את כמות נקודות הניסיון עוד יותר, אם הוא סבור כי הדמות מרוויחה שלא בצדק.

ניסיון ממעשים יוצאי־דופן

כאשר שחקן מבצע מעשה יוצא דופן, שה"מ יכול להעניק לדמותו בונוס ניסיון בשווי 1/20 מן הנקודות הבסיסיות הדרושות לו כדי לעבור לדרגת הניסיון הבאה.

שה"מ יכול להעניק בונוסים לניסיון לדמות המבצעת "מעשים יוצאי דופן", אשר אינם נכללים באף אחת מן הקטיגוריות הקודמות. על שה"מ להחליט מהו מעשה יוצא דופן במערכתו. ככלל, מעשה כזה יהיה הצלחה של דמות, ששה"מ לא צפה אותה או את הדרך המיוחדת שננקטה לשם השגתה. אין הגבלה על מספר סוגי המעשים יוצאי הדופן במערכה. הכלל היחיד בו ניתן להשתמש הוא זה: אם ד"ש מנסה דבר־מה בלתי צפוי, המרשים את שה"מ ואת השחקנים האחרים, מיטיב עם עצמו ועם חבריו ומצליח, אזי עליך להחשיב זאת כמעשה יוצא דופן.

הגמול הרגיל על מעשה יוצא דופן זהה לגמול הניתן על משחק תפקידים מיוחד: 1/20 מן הנק"נ הבסיסי שדרוש לדמות כדי לעבור מדרגת הניסיון הנוכחית שלה לדרגה הבאה.

שני סוגים שכיחים של מעשים יוצאי דופן כוללים הצלת בני־ברית מפני פגע ושימוש יוצא דופן במיומנויות.

הצלת בני־ברית מפני פגע

סוג זה של מעשה יוצא דופן מתרחש כאשר היתקלות הד"שים היא מצב בו שה"מ מצפה כי ייפגעו בצורה קשה, ואילו אחת הדמויות מצליחה להצילם מגורל זה בדרך בלתי צפויה ומפתיעה.

לדוגמה, הד"שים משוטטים ונכנסים לקן ערפדים. צפוי קרב אכזרי ביותר, כאשר עם כניסת הד"שים לקן, הערפדים עולים מתוך ארונותיהם. לפתע, לפני תחילת הקרב, מתקדם אחד הד"שים ומכריז, כי הד"שים הם נציגיו של אדון רשע מפורסם, המעוניין לקשור ברית עם הערפדים, וכי אם הערפדים ייתקפו את החבורה, הם יפסידו הזדמנות מצוינת לרווח הדדי. בעוד הערפדים מאזינים בעניין, הוא אורג סיפור על הדרך בה יוכלו נתיניו של האדון הדמיוני והערפדים להשתלט על האזור כולו. שה"מ מגלגל עבור תגובות הערפדים ומוצא כי הן חיוביות ביותר ביחס להצעת הד"ש. הד"ש קובע פגישה נוספת במקום אחר והד"שים עוזבים.

הד"ש אשר ארג את מסכת השקרים הנפלאה עשה מעשה טוב מאוד. הוא שמר על חבריו מפני פגיעה בהיתקלות הפתע ואירגן את העניינים כך שיוכלו להילחם בערפדים במקום אחר ובזמן אחר על־פי בחירתם. זהו מעשה יוצא־דופן וללא ספק מגיע לו על כך גמול.

בונוסים על שימוש יוצא דופן במיומנויות

דמויות יכולות לזכות בבונוסים לניסיון על שימוש יוצא דופן במיומנויות וביכולות המיוחדות של סוגן. שימוש רגיל ויומיומי במיומנויות אלה אינו מעניק בונוסים, אולם שימוש מכוון במיומנויות אלה במצבים קשים במיוחד יעניק בונוסים כאלה.

לדוגמה: גנב יכול לגלות, כי בחדר נמצאת מלכודת מורכבת ביותר; הוא יודע כי יהיה עליו לבצע את הגלגול עבור מיומנות הסרת המלכודות שלו עם עונשין מסוכן וכי הוא עלול בהחלט להיפצע בצורה קשה ואף למות אם ייכשל בו. במקרה כזה, שה"מ יכול להעניק לו בונוס, אם לקח על עצמו משימה זו ביודעין והצליח לפרק את המלכודת.

קצב צבירת הניסיון

בממוצע, דמויות צריכות לעלות בדרגת ניסיון אחת בערך כל חמש הרפתקות. בקצב זה, ההתקדמות בדרגות אינה באה בקלות יתרה ולכן אינה גורמת שעמום, אך גם אינה גורמת תיסכול.

גורמים שונים יכולים לשנות קצב זה של צבירת ניסיון. האם מרבית הדמויות הן קוסמים או אלפים, הזקוקים לנקודות ניסיון רבות יותר ממרבית סוגי הדמויות האחרים? דמויות אלה יכולות לעלות בדרגות הניסיון בקצב ממוצע של אחת לשש או שבע הרפתקות. האם אתם משחקים שני משחקים קצרים בשבוע, במקום משחק אחד ארוך? הדמויות יכולות לעלות בסולם הדרגות בקצב של דרגה אחת לשמונה או עשר הרפתקות. האם אתם משחקים משחק אחת לחודש או פחות?

תוכל לשקול שינוי של קצב צבירת הניסיון, כך שהדמויות יצברו דרגת ניסיון חדשה אחת לשני משחקים, וכך לא ייגרם להן תיסכול כתוצאה מקצב התקדמות איטי.

הקצב המרבי לצבירת ניסיון

דמות אינה יכולה לצבור יותר מדרגת ניסיון אחת בהרפתקה, ולא חשוב כמה נקודות ניסיון הוענקו לה. כאשר דמות מקבלת נקודות ניסיון המספיקות לצבירת שתי דרגות ניסיון, יש לקצץ כמות זו, כך שסכומן הכולל של נקודות ניסיון המוענקות יהיה קטן בנקודה אחת מן הסכום הנדרש להשגת דרגת הניסיון הבאה. יש לשים לב גם במצב בו הדמויות צוברות דרגת ניסיון חדשה מדי הרפתקה: זהו סימן לכך ששה"מ מחלק יותר מדי נקודות ניסיון, קרוב לוודאי שהסיבה לכך היא תגמול יתר על אוצרות.

נקודות פגיעה מרביות

על שה"מ לעמוד תמיד על רצונו לראות את השחקן מגלגל את הקוביה כדי לזכות בנקודות הפגיעה החדשות של דמותו כאשר הדמות עולה דרגת ניסיון, ולשים לב למספר נקודות הפגיעה המרבי שיכול להיות לדמות. מספר נקודות הפגיעה המרבי האפשרי לכל דמות אנושית הוא סכום משולב של גלגול שמונה קוביות פגיעה, כל בונוס לכושר ורווחי נקודות הפגיעה הנתונות עבור דרגות נוספות. עבור ערך כושר 18 וגלגולי קוביה מרביים, סכומים אלה מוצגים בטבלת נקודות הפגיעה המרביות (בני־אדם).

טבלת נקודות הפגיעה המרביות (בני־אדם)

	גלגולי הקוביות	בונוס כושר	נקודות פגיעה מרביות: דרגה 15	דרגה 25	דרגה 36
כוהן	54	27	87	97	108
לוחם	72	27	111	131	153
קוסם	36	27	69	79	90
גנב	36	27	75	95	117

נקודות הפגיעה של המיסטיקן הן כשל הלוחם, אולם למיסטיקן יש דרגת ניסיון מרבית 16; סכום נקודות הפגיעה הכולל של מיסטיקנים הוא 113. נקודות הפגיעה של דרואידים הן כשל כוהנים.

נקודות הפגיעה לדמויי־אדם מוגבלות על־פי דרגותיהם המרביות: דרגה 8 לזוטונים; דרגה 10 לאלפים; דרגה 12 לגמדים. זוטונים ואלפים משתמשים בקובית פגיעה 1ק6 לכל דרגה ואילו גמדים מגלגלים 1ק8; כך, עם ערך כושר 18, נקודות הפגיעה המרביות האפשריות עבור דמויי־אדם בדרגה המרבית הן:

טבלת נקודות הפגיעה המרביות (דמויי־אדם)

	גלגולי הקוביות	בונוס כושר	דרגה 10־12	סכום מרבי כולל
גמד	72	27	+9	108
אלף	54	27	+2	83
זוטון	48	24	–	72

שימו לב, כי לזוטון יכולות להיות רק כמחצית מנקודות הפגיעה שיכולות להיות ללוחם, כי גמד יכול להיות קשוח ממש כמו כוהן מדרגה 36 וכי לאלפים ולקוסמים ישנם מספרים דומים של נקודות פגיעה בדרגה המרבית.

שבילים לאלמוות

נושא זה יוסבר ביתר פירוט בפרק 15, אולם, לעת עתה, עליכם לדעת מספר פרטים כלליים:

לאחר הגעתה לדרגה 26 ומעלה, הדמות יכולה לנסות לזכות באלמוות. האלמוות כשמו כן הוא: נעורים נצחיים המשולבים עם כוח רב.

במערכות מסוימות, האלמוות הוא, באופן כללי, גמול שניתן לדמות בעת פרישתה; כאשר דמות משיגה אלמוות, היא פורשת מן המשחק. במערכות אחרות, מוקד המערכה עובר לדמויות בני־האלמוות.

דמויות משיגות אלמוות על־ידי הליכה באחד מארבעה שבילים:

שושלת הוא דמות הבונה אימפריה גדולה וחזקה. השושלת חייבת להיות עצומה ולעמוד זמן רב.

גיבור (או גיבור אפי) הוא דמות המייצגת את האידאלים הקיצוניים ביותר של הגבורה. הדמות חייבת להפגין תכונות כשל הגיבור האפי הקלאסי בכל מחשבה ומעשה שלה. בין השאר, על הדמות לנדוד לארצות מרוחקות ולבצע מעשים חשובים ואציליים.

פראגון הוא דמות המגיעה לדרגה המרבית במקצועה. הפראגון חייב להמציא או לגלות מיומנויות חדשות וידע ועליו להתפרסם כאשף במקצועו.

מלומד הוא דמות אשר לומדת הרבה על הכל, לא רק בתחום מקצועה המקורי, אלא בכל התחומים. על הדמות לוותר על כל המיומנויות המוכרות, לפני שתוכל לקבל אחרות ולהפוך חברה באחווה מיסתורית וייחודית.

הליכה בשבילים שתוארו לעיל אינה מבטיחה אלמוות, אולם היא ממקדת את חייהם של בני התמותה. מסירות מושלמת ומוחלטת לעיקרי האימפריות, המקצועות והאמונות שלהם פותחות את הדרך אל מתנת האלמוות והכוח הטמון בה.

יצירת ד"שים מדרגה גבוהה

לעיתים תרצה, כי שחקן ייצור דמות חדשה שתתחיל בדרגה גבוהה מן הדרגה הראשונה. מצב זה מתרחש לרוב באחת מן הנסיבות הבאות:

1. כאשר שה"מ מאמין, כי דמויות מדרגה ראשונה הינן חלשות מדי או אינן מיומנות מספיק עבור המערכה שברצונו לנהל. המערכה הרצויה עשויה להכיל סיכונים ופעולות מדרגה גבוהה, או להיות מבוססת על סרט או ספר, בהם כל הדמויות רבות־עוצמה. דרגת הניסיון ההתחלתית המומלצת במערכות מעין אלה היא דרגה 3 ומעלה.
2. כאשר דמות חדשה מצטרפת לקבוצה מבוססת ומבוגרת יותר של ד"שים מדרגות גבוהות, בעקבות מותה של דמות זקנה. מומלץ כי דרגת הניסיון ההתחלתית של דמות חדשה זו תהיה כל סכום בין מחצית דרגת הניסיון של הדמות הכי פחות מנוסה בחבורה לבין שתי דרגות ניסיון מתחת לדרגת הניסיון של הדמות המנוסה ביותר בחבורה.
3. כאשר שה"מ רוצה לנהל הרפתקת משחק מר"ד שנכתבה עבור דמויות מדרגה גבוהה או הרפתקה שיצר בעצמו עבור ד"שים מדרגות גבוהות, אולם לאף אחד מן הד"שים במערכתו אין את דרגות הניסיון המתאימות. במקרה כזה, דרגת הניסיון המצוינת על עטיפת סיפור המערכה היא הדרגה המתאימה למשחק.

במקרים כאלה, יכולות הדמויות להתחיל את המשחק בדרגות ניסיון גבוהות מ־1. אולם יש לשים לב: אם שה"מ מתיר לשחקנים בלתי־מנוסים לעשות זאת, עליו לשמור כי המשחק לא יהפוך לסדרת תרגילי קרב, עם מעט מדי משחק תפקידים ועם יותר מדי חיפוש אחר חוקים. אם אתה ושחקניך רוצים לנסות משחק בדרגה גבוהה, השתמשו בשיטה הבאה ליצירת דמויות מדרגה גבוהה שיתאימו בקלות למערכתך. עיינו בנוהל כולו לפני שתתחילו:

צעד 1: בחירת סוג

ראשית, על השחקן לבחור גזע וסוג עבור דמותו. שה"מ יכול לאסור על סוגים מסוימים, בהתאם לצרכי המערכה, ההרפתקה או הגבלות אחרות. על השחקן לבחור את שם הדמות ואת נטייתה, אשר תוכתב על־ידי סוג הדמות הנבחר.

צעד 2: יצירת ערכי תכונה

שה"מ עשוי לדרוש מן השחקן לבצע גלגולי 3ק6 אקראיים, כפי שנעשה עבור דמויות מתחילות, אולם שיטה שרירותית זו עשויה לגרור סתירות עם סוג הדמות שנבחר. במקום זאת, תוכל לשקול שימוש באחת השיטות הבאות ליצירת ערכי התכונה:

שיטה ראשונה: גלגול והענקת ערכים

השחקן מגלגל 3ק6 שמונה פעמים ושומר על שש התוצאות הטובות ביותר. את התוצאות האלה הוא מעניק לתכונות הדמות שלו כרצונו. אם החליט, למשל, כי דמותו תהיה לוחם, קרוב לוודאי שיעניק את הערכים הטובים ביותר לכוח, לכושר ולזריזות.

שיטה שנייה: הקצבת נקודות

שה"מ יכול גם לתת לשחקן סכום נקודות כולל ולאפשר לו לבחור ערכי תכונה מסוימים, שיתאימו לדמות הנוצרת. שה"מ יכול לתת לכל שחקן 60 + 5ק6 נקודות (זאת אומרת, השחקן

מגלגל 5ק6, מוסיף 60 לסכום והתוצאה היא מספר הנקודות שלו), או לתת לכל שחקן מספר זהה של נקודות – לפחות 60, אך לא יותר מ־90. השחקן מקציב נקודות אלה לתכונות הדמות שלו. מובן שמגבלות הטווח 3 עד 18 עדיין חלות על ערכי התכונה.

צעד 3: בונוסים ועונשינים המבוססים על ערכי התכונה

השתמש בטבלת הבונוסים והעונשינים לערכי תכונה בפרק 1 כדי לקבוע את הבונוסים והעונשינים הנובעים מערכי התכונה של הדמות.

צעד 4: קביעת דרגת הדמות וסך כל הנק"נ שלה

שה"מ קובע את דרגת הניסיון בה מתחילה הדמות את המשחק. עליו לקבוע זאת על־ידי הערכת גובה הדרגות הנדרשות במערכתו; אם אינו רוצה כי כל הדמויות יתחילו בדיוק באותו דרגה, הוא יכול לגוון באמצעות גלגול אקראי של 1ק4. לדוגמה, אם שה"מ זקוק לדמויות שדרגתן בסביבות 22, ביכולתו לומר לכל שחקן לגלגל 1ק4 ולהוסיף 20 כדי לקבל את דרגת הדמות שלו; במקרה כזה, הדמויות יהיו מדרגות 21 עד 24.

אם במערכה קיימים כבר ד"שים מדרגה גבוהה ומצטרפים אליהם ד"שים חדשים, על הדמויות החדשות להתחיל בדרגה שאינה עולה על שתי דרגות מתחת לדרגת הד"ש הכי פחות מנוסה בחבורה. על שה"מ להבטיח, כי הכנסתם של ד"שים מנוסים חדשים לא תכעיס את השחקנים אשר רכשו את ניסיונם באיטיות ובעמל רב.

זכור, כי דמויי־אדם זוכים בבונוסים מיוחדים, כאשר הם צוברים כמויות ניסיון מסוימות.

צעד 5: מציאת סכום הכסף הנוכחי הכולל

הענק לכל דמות חדשה סכום כסף השווה ל־1% מנקודות הניסיון שלה בפ"ז. כסף זה אינו משמש לרכישת פריטים. זהו הסכום שנשאר לדמות לאחר שהצטיידה בכל הדרוש לה, תהליך בו נדון בהמשך.

שה"מ ישנה את האחוז בהתאם למערכה, אולם, הסכום צריך להיות פונקציה של סך כל נקודות הניסיון. אם הדמויות במערכה זו עניות (בגלל מיסים, גנבים וכדומה), האחוז יכול להיות נמוך עד כדי 1/10 מ־1% של סך כל נקודות הניסיון. אם שה"מ מעוניין כי דמויות חדשות אלה ירכשו אחוזות מכספן הן (במקום להעניק להן אחוזות כחלק מן הרקע שלהן טרם למערכה), ניתן להגדיל את האחוז עד כדי 25% מסך כל נקודות הניסיון.

צעד 6: מציאת סך כל נקודות הפגיעה

הורה לכל שחקן לגלגל לעיניך את נקודות הפגיעה של דמותו עד לדרגת השם (דרגה 8 לזוטונים, דרגה 9 לכל הדמויות האחרות). כל דמות אדם, גמד או אלף מקבלת תשעה גלגולים; זוטון מקבל שמונה.

לדמויות מדרגה גבוהה, אשר חיו במשך זמן רב, יש לרוב נקודות פגיעה גבוהות מן הממוצע. שה"מ יכול להמחיש זאת על־ידי התייחסות לכל גלגול 1 כאל 2; הוא יכול אפילו להרחיב זאת, ולהתייחס לגלגולי 2 כאל 3.

שיטה אחרת, היא לחשב את מספר נקודות הפגיעה הממוצע לקוביה (2 1/2 ל־ק4, 3 1/2 לק6 ו־4 1/2 לק8), להוסיף 1 1/2 ולהכפיל את התוצאה במספר קוביות הפגיעה. לדוגמה, ללוחם מדרגה 9 יש 9 גלגולי ק8; קח את הממוצע 4 1/2 עבור ק8, הוסף 1 1/2 לקבלת תוצאה של 6. הכפל תוצאה זו ב־9 ותגלה כי לדמות יש 54 נקודות פגיעה.

לאחר מציאת סך כל נקודות הפגיעה מתוך גלגולי הקוביה, התאם סכום זה על־פי הבונוס או העונשין לכושר. קח את התאמת הכושר, הכפל אותה במספר הקוביות שגולגלו על־ידי הדמות (תשע פעמים עבור מרבית הסוגים, שמונה פעמים עבור זוטונים) והוסף סכום זה לסך כל נקודות הפגיעה. לדוגמה, לוחם בעל ערך כושר 15, מקבל בונוס של +2 נקודות פגיעה לתשע דרגות, או 18 נקודות פגיעה נוספות.

הוסף את בונוס נקודות הפגיעה שהושג עבור כל דרגה מעל דרגת השם. בונוסים לנקודות הפגיעה מעל דרגה 9 אינם מקבלים התאמות כושר.

כוהן: 9ק6 (9 עד 54 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר, +1 לדרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 3 1/2.

לוחם: 9ק8 (9 עד 72 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר, +2 לדרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 4 1/2.

קוסם: 9ק4 (9 עד 36 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר, +1 לדרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 2 1/2.

גנב: 9ק4 (9 עד 36 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר, +2/לדרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 2 1/2.

גמד: 9ק8 (9 עד 72 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר, +3 לדרגה לאחר מכן עד דרגה 12. ממוצע לקוביה: 4 1/2.

אלף: 9ק6 (9 עד 54 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר, +1 בדרגה 10. ממוצע לקוביה: 3 1/2.

זוטון: 8ק6 (8 עד 48 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר. ממוצע לקוביה: 3 1/2.

דרואיד: כמו כוהן, עד לנקודה בה הופכת הדמות לדרואיד, +1 לדרגה לאחר מכן.

מיסטיקן: 9ק6 (9 עד 54 נקודות פגיעה) ועוד בונוסים לכושר, +2 לדרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 3 1/2.

צעד 7: בחירת ציוד רגיל

לדמות מדרגה גבוהה יש לתת כל פריט בלתי קסום בו היא מעוניינת, בגבולות ההגיון. דמות רבת־עוצמה תצבור רכוש רב במהלך קריירה ארוכה ופוריה. על הדמות לערוך, בסופו של דבר, רשימה שלמה של כל הפריטים הללו, אולם, לעת עתה, מספיקה גם רשימה חלקית. שים לב, כי הדמויות שומרות מצרכים נפוצים רבים במחסנים ואינן נושאות אותם עימן בצאתן למסעות.

שה"מ עשוי לאסור או להגביל פריטים גדולים או מיוחדים מסוימים (כלי־שייט, טירות וכדומה), אולם זכור, כי ברשותן של דמויות מדרגה גבוהה נמצאים לרוב פריטים מעין אלה. אם שה"מ מחליט, מכל סיבה הקשורה לעלילה, כי לדמות יש חובות גדולים כלשהם (סכומים שהיא חייבת או שחייבים לה), עליו להודיע זאת לשחקן.

שיטת הצטיידות חלופית

באופן חלופי, שה"מ יכול לתת לכל דמות סכום כסף (למשל סכום כולל של 20,000 פ"ז, או סך של 1,000 לדרגת ניסיון) לרכישת פריטי ציוד בלתי קסומים. שה"מ יכול לקבוע את מחירי הציוד בהתאם למערכה, כך שפריטים מסוימים יהיו נפוצים ולכן זולים, ואילו אחרים יהיו נדירים ויקרים.

צעד 8: מציאת ציוד קסום

ברשותה של כל דמות בדרגת השם ומעלה יהיו מספר פריטי קסם. מספרם המדויק של הפריטים תלוי בסגנון המשחק שלך ובהעדפותיך האישיות. להלן שתי שיטות לקביעת מספר וסוג פריטי הקסם שיהיו ברשותה של דמות חדשה מדרגה גבוהה. אחת מן השתיים אמורה להתאים למרבית המערכות.

שיטה ראשונה: קנייה

כל הדמויות מקבלות סכום פ"ז השווה למספר נקודות הניסיון שלהן. כסף זה משמש אך ורק לרכישת ציוד קסום. תן לשחקנים רשימה של פריטי הקסם הזמינים עבורם. מחירו של כל פריט ייקבע על־פי הטבלה שלהלן. כל שחקן יכול להשקיע את כספו בכל מספר וסוג של פריטי קסם, כרצונו.

שיטה זו היא הפופולרית ביותר. השחקן יכול לבחור לקנות פריט רב־עוצמה (מטה מכשפים, למשל), לשלם עבורו מחיר מופקע וכתוצאה מכך לקנות לעצמו מספר קטן יחסית של פריטים בסך הכל. שיטת הקנייה נותנת חופש רב בפיתוח הדמות.

שה"מ יכול להשתמש בטבלת טווחי המחירים כדי לקבוע את מחירו של כל פריט קסם או, לחילופין, להיעזר בכלל הבא:

א. קבע את סוג הפריט והתחל במחיר הבסיסי.
ב. עבור כל פלוס או בונוס בקרב, הוסף את המחיר הבסיסי לסכום הנוכחי הכולל.
ג. עבור כל יכולת דמויית־לחש, קבע מהי עוצמת הלחש המקבילה והוסף את הערך הבסיסי עבור כל עוצמה.
ד. אם היכולת הינה יוצאת דופן במיוחד (למשל, *משאלה*), הוסף 100,000 פ"ז לערך.
ה. עבור כל מטען של הפריט, הוסף עשירית מן המחיר הבסיסי.

טבלת טווחי המחירים עבור פריטי קסם

בדיד	5,000 עד 150,000 פ"ז
חרב	5,000 עד 500,000 פ"ז
טבעת	10,000 עד 250,000 פ"ז
כלי־נשק שונים	5,000 עד 250,000 פ"ז
מגילה	5,000 עד 75,000 פ"ז
מגן	5,000 עד 100,000 פ"ז
מטה	15,000 עד 300,000 פ"ז
מתקן קליעים	10,000 עד 250,000 פ"ז
שריון	10,000 עד 500,000 פ"ז
פריטים שונים	5,000 עד 750,000 פ"ז
קליעים	1,000 עד 5,000 פ"ז
שיקוי	1,000 עד 10,000 פ"ז
שרביט	25,000 עד 500,000 פ"ז

שים לב, כי סדרת מחירים זו מנופחת מעט יותר מטווחי המחירים הניתנים בחוקים ליצירת פריטי קסם שבפרק 16. המחירים בפרק 16, גם כאשר הם מוכפלים כדי לשקף מחיר מכירה, הגיוניים יותר לשימוש במערכה, בעוד המחירים המופיעים כאן מתאימים ביותר לשיטה זו, של ציוד דמויות חדשות בחפצי קסם.

שיטה שנייה: בחירה

כל שחקן יכול לקחת מספר (שיבחר שה"מ) של שיקויים, מגילות, בדידים (או מטות או שרביטים), טבעות, פריטים שונים, שריון ומגן וכלי נשק. חוזקם (הפלוסים) נקבע, במידת האפשר, על־פי גלגול של ק100, תוך שימוש בטבלאות המתאימות בפרק 16. שיטת הבחירה נותנת לכל הדמויות נקודת פתיחה שווה למדי. בממוצע, לדמות יש מספר חפצי קסם השווה למחצית דרגת הניסיון שלה, כאשר חציים חפצי קסם קבועים.

אם כי סכום זה עשוי להיראות נדיב למדי, זכור כי ללוחם מדרגה גבוהה (למשל) יש לעיתים קרובות מערכת שריון קסומה, מגן קסום, כלי־נשק קסום וקבוע אחד או שניים ומספר כלי־נשק זמניים (לרוב קליעים) – בנוסף למספר שיקויים, מגילה שימושית אחת או שתיים (לעיתים קרובות "הגנה"), טבעת וייתכן שגם מספר פריטי קסם שונים.

סוגי הפריטים ותפקידיהם יהיו ידועים לשחקן. הנח כי הפריטים המקוללים או פריטים המזיקים בכל דרך אחרת, נחשפו ונוקו או שנפטרו מהם. שה"מ יכול לציין את מספר המטענים שנותרו בפריטים כמו בדידים, אולם עליו לתת רק מספרים מקורבים – על שה"מ לומר לשחקן כמה מטענים נותרו בטווח של 10%, כדי לשמור על אי־ודאות. לדוגמה, השחקן יכול לדעת כי בפריט יש כ־50 מטענים, אך לא כדאי שידע מהו מספרם המדויק.

כאשר מתעורר ספק ביחס לכמות הקסם שיש לחלק, אל תהיה נדיב מדי. אם לדמויות יש חפצי קסם מעטים מדי, שה"מ תמיד יכול להוסיף חפצים נוספים במהלך ההרפתקה. הרבה יותר קשה לקחת פריטים קיימים.

צעד 9: חישוב הדרג"ש, גלגולי ההצלה וגלגולי ההתקפה

השתמש באמצעים הרגילים לקביעת ערכים אלה. את הדרג"ש ניתן למצוא בפרק 1, ואילו גלגולי ההצלה מצוינים במסגרת תיאורי סוגי הדמויות. גלגולי ההתקפה ניתנים בטבלה שבפרק 8.

צעד 10: ציון יכולות מיוחדות

על השחקן לסקור את כל תכונות סוג הדמות שלו. עליו לציין על דף הדמות שלו את המתאימות מבין אלה: יכולת גירוש האל־מתים ולחשי הכוהן, הטכניקות המיוחדות של הלוחם, לחשי הקוסם, אחוזי המיומנות של הגנב והיכולות המיוחדות של דמויי־האדם.

ציין כל יכולת מיוחדת אחרת, הנובעת מכל חוק חלופי המשמש במערכה. יכולות מיוחדות כאלה כוללות: שליטה בנשק ומיומנויות כלליות (פרק 5) ודירוג היאבקות (פרק 8).

סקור וציין פרטים חשובים הקשורים לפריטי הקסם והלחשים שבידי הדמות.

ספרי לחשים

עבור קוסמים, על שה"מ לקבוע אילו לחשים יודע המטיל ולרשום אותם בספר הלחשים של הדמות. לקוסם יהיה לפחות לחש אחד יותר (בכל עוצמת לחש) בספרו מכפי שהוא יכול להטיל ביום.

לדוגמה: קוסם מדרגה 26 יכול לשנן 4 לחשים מעוצמה שמינית, לכן צריכים להיות לו לפחות 5 לחשים מעוצמה שמינית בספר הלחשים שלו.

דמויות אלפים יכולות לצבור יותר לחשים בספרי הלחשים שלהן גם לאחר הגיען לדרגת השיא 10. עבור ספר הלחשים של אלף, מצא את הדרגה המקבילה של האלף (השווה את נקודות הניסיון של האלף לנקודותיו של הקוסם ותן לו את אותו מספר לחשים כמו לקוסם), אך רק לחשים עד עוצמה 5, העוצמה המרבית עבור האלף). בנוסף, לדמות אלף יכולות להיות מגילות עם לחשים מעוצמות גבוהות יותר. על שה"מ להוסיף סיכויי כישלון של 10% בכל פעם שאלף משתמש במגילה שבה לחשים מעוצמה 6 ומעלה.

צעד 11: חשוף פרטי מערכה

שה"מ יכול להחליט להכין רקע מפורט עבור כל דמות חדשה. הדמות יכולה להימצא במסע מיוחד או להיות נתונה להשפעת קללה או כוח חיצוני אחר. על שה"מ לציין גם שמועות, תעלומות או רמזים להם מודעת הדמות בשלב זה.

על שה"מ ליצור כל דמות שכירה הקשורה לד"ש. אם הד"ש הוא שליט, על שה"מ לדעת פרטים כלליים על טירת הדמות ועל מיקום, גודל, משאבי ואוכלוסית הדומיניון.

באמצעות פרטי דומיניון בסיסיים אלה (ראה פרק 12), תוכל לחשב במהירות את ההכנסות החודשיות נטו (משאבים, מיסים והכנסות קבועות). עבור דומיניון מבוסס, הנח כי סך־כל האוצר הנוכחי שווה להכנסה בלתי־מותאמות של שלושה חודשים. רמת הביטחון בדומיניון מתחילה ב־250 (ממוצעת). אם הדמות שולטת בדומיניונים פחותים, על שה"מ לקבוע גם את פרטיהם.

שכירים

הדמות יכולה להשיג שכירים, אשר הסכום הכולל של דרגות הניסיון שלהם שווה לדרגת הדמות, כל עוד: (א) דרגתו של שום שכיר אינה עולה על מחצית דרגת הדמות; (ב) השכירים הם מאותו סוג כמו הדמות (למשל, שכירים לוחמים לפלאדין או לאביר); (ג) מספרם והמוראל של שכירים אלה אינו עולה על הערכים המוכתבים על־פי ערך הכריזמה של הדמות.

ברשות השכירים אמור להימצא הציוד הרגיל המלא, בכלל זה בהמות רכיבה. הנח כי כל עלויות מציאתם ושכירתם שולמו כבר. כל ציוד קסם חייב להירכש על־ידי הד"ש כחלק מן הקסם הנבחר בצעד 8.

חיילים

לכל שליט יכול להיות צבא. לדמויות אחרות עשוי להיות צבא חיילים שכירים, אולם רק באישור מיוחד מן השליט המקומי. מספר החיילים לא יעלה על ארבע פעמים מספר קוביות הפגיעה הכולל של דרגת הדמות. לחיילים אלה יהיו כלי נשק רגילים, התייחס אליהם כאילו התאמנו עם הד"ש 13 שבועות ומטה ולכל אחד מהם יהיו פחות מ־2 קב"פ, כאשר לקצינים תהיה 1 קב"פ יותר.

התייחס לעלות השכירה, הציוד והאימון של חיילים פשוטים כאילו שולמה כבר. על השחקן לשלם מכספו עבור: חיילים מדרגות גבוהות יותר וקצינים, ציוד או אימון טובים יותר, בהמות רכיבה, יכולות אש קליעים, קסם וכדומה. מרגע שמתחיל השחקן לשחק, מתחיל חישוב העלויות הרגילות (כמו, הוצאות חודשיות).

השתמש בשיטת מכונת המלחמה לקרב המוני מפרק 9 לחישוב דרגת החיילים ודירוג הקרב של הכוח. אם מתרחש קרב המוני, השתמש בחוקי מכונת המלחמה או, במערכות העושות שימוש במיניאטורות בגודל 25 מ"מ, בחוקי המיניאטורות של שיטת הקרב, כדי לפתור אותו.

צעד 12: ביסוס רקע ואישיות הדמות

השחקן עשוי לרצות ליצור את הפרטים הבאים עבור רקע הדמות שלו:

- מקום ותאריך לידה
- המעמד החברתי והכלכלי של הורי הדמות
- אימון מוקדם וחשיפה תרבותית
- תאריכים, מיקום ותוצאות של הרפתקות ראויות לציון
- עימותים, הצלחות וכדומה, בתקופה האחרונה

על השחקן לחשוב גם על דרכים לביסוס ופיתוח אישיותה של הדמות, כולל גורמים כגון:

- תכונות פיזיות
- גישות מנטליות
- אהבות ושנאות
- הרגלים אישיים
- סגנון חיים
- בני לוויה מועדפים
- כלי־נשק ושיטות קרב מועדפים
- שאיפות, תקוות, מטרות ותכניות לעתיד

עליו לדון בכל הבחירות הללו עם שה"מ ואף עם השחקנים האחרים, כך שיוכלו לקבוע יחדיו קשרים ויחסים מוקדמים בין כל הדמויות החדשות.

לאחר השלמת כל הצעדים הללו, הדמויות החדשות מן הדרגה הגבוהה יכולות להתחיל לשחק.

דמויות בלא שחקן שייכות למספר קטגוריות שונות: מלווים, שכירי חרב, מומחים ועוד. פרק זה יעסוק בכל סוגי הדב"שים הללו.

מלווים

מלווה הינו אדם, הנשכר על־ידי דמות, כדי לעזור בהרפתקה או בסדרת הרפתקות. לעיתים מכונים המלווים "שכירים". דמויות המלווים אינן מנוהלות לעולם על־ידי שחקנים; מלווים הם תמיד דב"שים, המנוהלים על־ידי שה"מ.

ייתכן ששה"מ יעדיף, כי ד"שים במערכתו לא ישכרו מלווים. החלטה זו מקובלת, במיוחד כאשר ישנם מספיק ד"שים לביצוע הרפתקות המערכה, או כאשר דמויות השחקן חזקות מספיק כדי להתגבר על סכנות ההרפתקה. במשחקים בהם משתתפים שחקנים מעטים בלבד, או דמויות חלשות וחסרות נסיון, ירשה שה"מ לד"שים לשכור מלווים בדרך כלל.

שכירת מלווים

כאשר מחליטים הד"שים כי עליהם לשכור מספר מלווים, יכול שליט המבוך לשאול אותם בכמה מלווים הם מעוניינים ומאילו סוגים, להעביר את זמן המשחק שיארך למצוא אותם ולהכריז כי נשכרו.

אפשרות אחרת היא, שהד"שים יעברו את תהליך השכירה בעצמם, והשחקנים ישחקו את המפגשים והראיונות החשובים.

כאשר משתמשים בשיטה השנייה, בצע את המהלכים הבאים:

1. הדמויות מחפשות אחר מלווים. שה"מ צריך להיות מוכן לתאר את הפונדק המקומי או את מקום המפגש בעיר ולאלתר מקומות מפגש אחרים, בהם יחפשו הד"שים אחר מלווים.
2. שה"מ יחליט כמה אנשים מבקשים להתקבל לעבודות הללו, בהתבסס על השכר והתנאים שמציעים הד"שים ועל המוניטין שיש לד"שים כמעסיקים (אם בכלל). מרבית מבקשי העבודה יהיו "אנשים רגילים", שאינם מתאימים להרפתקה; על כל מספר אנשים רגילים יהיו דב"ש אחד או יותר, בעלי דרגה 1 או יותר. (מבקשי עבודה לא יהיו לעולם בעלי יותר ממחצית דרגת הנסיון של הד"שים ־ אלא אם כן הד"שים בעצמם הם בדרגה 1; במקרה כזה, חלק ממבקשי העבודה יהיו גם הם בדרגה 1.) לא יהיה זה ברור מלכתחילה אילו דמויות הן אנשים רגילים ואילו הן בעלות דרגה גבוהה יותר; דמויות אלה אינן עונדות את דרגות הנסיון שלהן על שרוולן!
3. הד"שים מנהלים את הראיונות. עליהם לנקוב בשכר שהם מציעים, לציין מה ציפיותיהם מן המלווים ומה יהיה משך ההעסקה. הדב"שים יכולים לשאול שאלות מפורטות לגבי העבודה ולאמת עם הד"שים כל שמועה שהופצה לגביהם ולגבי יחסיהם עם מלווים בעבר. הד"שים אינם חייבים לנהל ראיון נפרד לכל מבקש עבודה; סביר להניח כי שה"מ ירצה לשחק רק את הראיונות המעניינים. דב"שים בעלי אישיות מעניינת (ואפילו "אנשים רגילים"), המנסים לבלף כדי להשיג עבודה, הם מאלה שראיונותיהם ישוחקו. זכור, כי חלק מן הראיונות יהיו עם דב"ש אחד, שהינו מנהיג של חבורה קטנה משלו; במקרה כזה, הד"ש יוכל לשכור רק את החבורה בכללותה.
4. הד"שים יכולים לדון בראיונות ולהחליט את מי ברצונם להעסיק. לאחר מכן, הם ידברו שנית עם הדב"שים ויציעו את הצעתם הרשמית. גלגל על־פי "טבלת תגובות המלווה", לאחר התאמת ערך הכריזמה של הד"ש בעל ההצעה וכל גורם אחר ששה"מ יראה בו משמעותי (כמו תעריף שכר נמוך או גבוה במיוחד). מרבית הדב"שים יקבלו את ההצעה; המסרבים יעשו זאת כי ירצו יותר כסף, או מפני שקיבלו רושם רע על הד"שים בזמן הראיון.
5. הד"שים חייבים לרכוש את כל הציוד הנדרש עבור כל הדב"שים שהם שוכרים; הציוד המינימלי הנדרש, הכולל שריון וכלי נשק אחד או שניים, הופך לרכושו הקבוע של הדב"ש ומהווה "בונוס שכירה".
6. שה"מ חייב להכין דפי דמויות עבור כל המלווים. הד"שים צריכים להכין דפי מלווים, כדי לרשום בהם את כל הפרטים שהד"שים יודעים על מלוויהם, בכלל זה שמם, סוג הדמות שלהם, גזעם, רשימת הנשק והציוד שהם נושאים, תכונות אישיות וכל מידע נוסף שירצו לזכור.

הכריזמה של המעסיק

זכור, כי ערך הכריזמה של הד"שים משפיע על כמות המלווים שביכולתם להעסיק. עבור ערך זה, ראה טבלת התאמת הכריזמה בפרק 1 (עמוד 10). בדרך כלל, משתמשים בערך הכריזמה הגבוה ביותר בין הד"שים כדי לקבוע את מספרם הכולל של מלווים, אותם יכולים הד"שים לשכור. אם הד"שים חשים כי הם זקוקים למלווים נוספים ושה"מ מסכים לכך, כל ד"ש ישכור את מלוויו על־פי ערך הכריזמה האישי שלו.

טבלת תגובות המלווה

גלגול 2ק6	תגובת המלווה
2	מסרב, נעלב*
3־5	מסרב
6־8	גלגל שוב
9־11	מקבל
12	מקבל, מורשם**

* נעלב: תגובות של מלווים פוטנציאליים אחרים באיזור מקבלות עונש של 1-.

** מורשם: מוראל המלווה גבוה, בונוס 1+.

מוראל המלווים (אפשרי)

מוראל המלווה הוא מידת נכונותו של המלווה ללכת אחר הד"ש בשעת סכנה. אם ערך המוראל גבוה (מוראל טוב), המלווה יעמוד לצידו, אך אם זהו מספר נמוך (מוראל גרוע), הדב"ש עלול לברוח במצב מסוכן. סכום המוראל נקבע על־פי ערך הכריזמה של הדמות; עבור ערך זה, ראה את טבלת התאמת הכריזמה בפרק 1 (עמוד 10).

שה"מ יכול להתאים את ערך המוראל של המלווים בעקבות פעולות הד"ש, פרסיו וכדומה. את מוראל המלווה יש לבדוק לאחר כל הרפתקה, ואפשר לעשות זאת גם במהלכה.

השימוש במלווים

זכור, כי מלווים הם דמויות, לא רובוטים. המלווה אינו יודע כי הוא דב"ש. בעיני עצמו, הוא גיבור הסיפור. הוא לא יציית ציות עיוור ולא יקריב עצמו לתועלת הד"ש. הוא גם לא יהיה עובד מאושר אם יתייחסו אליו רע, יאיימו עליו, או יסכנו אותו שלא לצורך.

מלווים ואוצר

מלווים אינם מקבלים בדרך כלל חלק מאוצר שנתגלה במהלך הרפתקה; הם מקבלים משכורת קבועה, מבלי להתייחס לאוצר שנמצא. ראה את ההנחיות "לחלוקת אוצר" בפרק 16 למידע נוסף.

כאשר ד"שים שוכרים מלווים, עליהם להבהיר מראש אם המלווים יקבלו חלק מן המטמון. אם הד"שים לא יעשו זאת, המלווים ישאלו על כך, ללא ספק, במהלך הראיון. אם הד"שים נותנים למלווים בונוס מן האוצר, אלה עשויים להיות נאמנים יותר. במלים אחרות, מלווים הזוכים ליחס טוב, יתמודדו עם סכנות גדולות יותר בלי לברוח ויצייתו להחלטות הד"שים לעיתים קרובות יותר.

מלווים ונסיון

כאשר שה"מ מחשב את נקודות הנסיון בסיום ההרפתקה, הסכום הסופי של נקודות הנסיון שהושגו על־ידי הקבוצה יחולק במספר הדמויות. מלווה מקבל חלק מן הנסיון, ממש כמו כל ד"ש אחר.

שכירי חרב

שכירי חרב הם חיילים שכירים, הנלחמים ומבצעים משימות צבאיות־טיפוסיות נוספות. הם אינם משתתפים, בדרך כלל, בהרפתקת מבוך וישתתפו רק בהרפתקות מרחבים מסוימות (לחימה בצבאות אחרים, פינוי מפלצות מסביב לטירה, הגנה על טירה וכולי).

שחקנים צריכים להיות מודעים למוראל שכירי החרב שלהם; שיעור מוות גבוה, שכר נמוך, או יחס גרוע אחר, יגרמו להם להתמרד או לנטוש את אדונם. יחס טוב, שירות מרגש אך לא מסוכן מדי והצלחה בשדה הקרב יובילו לנאמנות רבה יותר.

שכירי חרב נשכרים, לעיתים קרובות, כדי לשמור על טירה או על מבצר. העלויות הבאות מכסות רק את האחזקה הרגילה (אספקת מזון וציוד רגיל לחייל). שכירי חרב יביאו עימם כלי נשק ושריון משלהם, אך בעל המבצר יצטרך להעסיק נושאי שריון (100 פ"ז לחודש) ונפחים (25 פ"ז לחודש), כדי לשמור על כלי הנשק והשריון במצב טוב.

עבור משימה מסוכנת (בזמן מלחמה), הכפל את כל ההוצאות המוצגות בטבלת שכירי החרב (עבור שכירי חרב בלבד!); בזמן מלחמה, נהוג לשלם תעריף כפול מן הרגיל. שה"מ יחליט אילו סוגי חיילים יכולה דמות להעסיק ומה ערך המוראל ההתחלתי שלהם.

מומחים

בנקודה מסוימת עשויות הדמויות לרצות לשכור דב"שים בעלי הכשרה או מיומנויות מיוחדות בתחומים מסוימים פרט ללחימה. אנשים אלה ידועים כמומחים. מומחים אינם מלווים, ולא ייצאו להרפתקות. עם זאת, דמות יכולה לשכור מומחים רבים ככל שהיא יכולה להרשות לעצמה.

טבלת שכירי החרב

(כולם בדרגה 1; הם באים עם הציוד המינימלי המצוין מטה; המחירים המצוינים הם בבפ"ז/לחודש; תעריפים כפולים משולמים בשעת מלחמה.)

סוג שכיר החרב	אדם	גמד	אלף	אורק	גובלין
קשת (עור, קשת קצרה, חרב)	5	–	10	3	2
קשת רכוב (סוס קל, קשת קצרה)	15	–	30	–	–
רובאי קשת (שרשראות, רובה קשת כבד)	4	6	–	2	–
רובאי קשת רכוב (פרד, רובה קשת)	–	15	–	–	–
רגלי קל (עור, מגן, חרב)	2	–	4	1	1/2
רגלי כבד (שרשראות, מגן, חרב)	3	5	6	1 1/2	–
פרש קל (עור, רומח)	10	–	20	–	–
פרש בינוני (שרשראות, רומח)	15	–	–	–	–
פרש כבד (לוח, חרב, רומח)	20	–	–	–	–
נושא קשת ארוכה (שרשראות, קשת ארוכה, חרב)	10	–	20	–	–
אדם רגיל (איכר, חנית)	1	–	–	–	–
רוכב על זאבים (עור, חנית, זאב)	–	–	–	–	5

הד"שים מוצאים מומחים על־ידי פירסום מודעות בעיר וניהול ראיונות, כמו במקרה של המלווים.

מודעות כאלה יכולות להיענות על־ידי אדם אחד, על־ידי אנשים רבים, או כלל לא להיענות, תלוי בסוג המומחה המבוקש, בגודל האוכלוסיה המקומית, במוניטין של המעסיק ובסכום הכסף או הבונוס המוצעים. שה"מ יכול לייסד גילדות עבור מקצועות שונים, בהם נפוצים סוגים מסוימים של מומחים.

רשימת המומחים הבאה אינה מקיפה; שה"מ יכול להוסיף סוגים רבים אחרים.

טבלת מומחים

סוג השכיר	עלות/חודש (פ"ז)
אלכימאי	1,000
מאלף חיות	500
שריונאי	100
מהנדס	750
קוסם	+3,000
חכם	2,000
ימאי –	
חותר	2
מלח	10
נווט	150
רב חובל	250
מרגל	+500 *

* מחיר למשימה

אלכימאי (1000 פ"ז לחודש): על־פי נוסחה או דוגמה יכול אלכימאי להכין העתק מדוייק של שיקוי, במחצית מן הזמן ומן העלות הרגילים. אלכימאים יכולים גם לערוך ניסויים בסוגים שונים של שיקויים, בזמן ובעלות כפולים מאלה של הקוסם.

מאלף חיות (500 פ"ז לחודש): כל ד"ש יכול לאלף סוס, פרד, או כלב; אילוף של כל חיה או מפלצת אחרת מצריך מאלף חיות. כל מאלף חיות יכול להתמודד עם עד שישה יצורים. ה"טריק" או הפקודה הראשונים שילמדו יצריכו לפחות חודש אילוף וכל פקודה נוספת תצריך לפחות שבועיים נוספים. אורך הזמן הנדרש ישתנה על־פי תבונת החיה, מורכבות הלהטוט וכדומה. האילוף חייב להיות המשכי, ולא ־ החיה אינה ניתנת לאילוף.

שריונאי (100 פ"ז לחודש): על כל 50 חיילים שכירים חייב הד"ש להעסיק שריונאי אחד, לתחזוק כלי הנשק והציוד שלהם. כל שריונאי, אשר אינו מועסק בתחזוקת ציוד, יכול להכין שריונות וכלי נשק בלתי קסומים בקצב של חליפת שריון אחת, שלושה מגינים, או חמישה כלי נשק לחודש. על כל שלושה שוליות (אחד מהם חייב להיות נפח) יכול שריונאי להכפיל את התפוקה, אולם שריונאי אחד יכול להסתדר רק עם שישה שוליות.

מהנדס (750 פ"ז לחודש): ד"ש צריך להעסיק מהנדס, לשם בניית טירות ומבנים גדולים. מהנדסים גמדים מתמחים, בדרך כלל, בתיעול. יש לשכור מהנדס אחד עבור כל 100,000 פ"ז או פחות מעלות הבנייה.

קוסם (+ 3,000 פ"ז לחודש): לתיאור המגיסט, ראה את תיאור סוג הדמות עבור קוסמים, תחת הכותרת "בדרגות נסיון גבוהות יותר". בעל מבצר עשוי לרצות להעסיק קוסם על בסיס זמני יותר, כדי לבצע בנייה מכושפת, להטמין מלכודות מכושפות, או לסייע במצור – דבר המסביר את תעריפי השכירה הזמנית.

חכם (2,000 פ"ז לחודש): חכם הוא יועץ, המסוגל לענות על שאלות הכרוכות בידע מעורפל. למרות זאת, בחקירת שאלות מעורפלות קיים תמיד סיכוי לכישלון. שה"מ חייב לקבוע עלות נוספת, למציאת ספרים עתיקים ואת הזמן הנדרש לשם כך. חכמים יהיו נדירים, בדרך כלל, וייתכן שבמערכה שלמה יהיו אחדים בלבד.

ימאי (חותר, 2 פ"ז לחודש; מלח, 10 פ"ז לחודש; נווט, 150 פ"ז לחודש; רב חובל, 250 פ"ז לחודש): חותרים אוחזים במשוטים בספינות משוטים ובספינות ארוכות. הם נלחמים כמו אנשים רגילים ורק כאשר המצב נואש. מלחים הם, בדרך כלל, אנשים רגילים, המסוגלים להשיט כלי שיט ולהילחם כשכירי חרב רגלי־קל, כאשר האוניה מותקפת. הנווט מיומן בניווט ספינה במסעות אוקיינוס ארוכים. כל ספינה ללא נווט מאבדת את דרכה, משהיא מאבדת את הקשר עם היבשה. רב חובל, הדרוש במרבית הספינות, הוא בעל מיומנות של מלח ומכיר את מימי החופים.

מרגל (+ 500 פ"ז למשימה): המרגל (גנב בדרך כלל) יישכר, למשל, כדי לרגל אחר קבוצה שהדמות מעוניינת במידע נוסף אודותיה. המרגל יכול להיות זר המנסה להצטרף לחבורה או חבר בחבורה, אשר שוחד כדי להפוך למרגל. שה"מ צריך לקבוע את אורך המשימה, את סיכוי ההצלחה וכך הלאה, על־פי המידע הרצוי, אמצעי זהירות כנגד ריגול כזה והסכום ששולם. המרגל עשוי לבגוד בדמות; מידת נאמנותו של המרגל ידועה לשה"מ בלבד.

מיומנויות כלליות

אם אתה משתמש בחוקים האפשריים למיומנויות כלליות מפרק 5, כל דמות מומחה תחזיק במיומנות המקבילה למקצועה, כמוצג בטבלה הבאה.

טבלת מומחים ומיומנויות כלליות

סוג המומחה	מיומנויות שנרכשו
אלכימאי	אלכימיה
מאלף חיות	אילוף חיות
שריונאי	אומנות: נפחות
מהנדס	הנדסה
חכם	*
ימאי –	
חותר	מקצוע: ימאות
מלח	מקצוע: ימאות
רב חובל	מנהיגות, מקצוע: ימאות
נווט	ניווט, מקצוע: ימאות
מרגל	**

* לחכם יהיה ערך תבונה גבוה; מרבית כישוריו יהיו ידע מסוגים שונים ומדעים. מכיוון שלשום דמות לא יכולות להיות כל מיומנויות הידע והמדעים, כל חכם יהיה שונה, ויתמחה בסדרת נושאים שונה.

** כדי שדמות תהיה מרגל לא נדרשים כל כישורים מיוחדים, אולם מרבית המרגלים ניחנים באחד או יותר מן הכישורים הבאים: הסוואה, התגנבות, יכולות הגנב, משחק, עירנות, קריאת שפתיים.

מלווים וסגל המבצר

בפרק 2 דנו בדרך בה נוהגות דמויות, המגיעות לדרגת שם ובונות את מבצריהן, לגרור אחריהן מלווים המועסקים במבצרים אלה. בנושא זה נעסוק בפרק הבא, "מבצרים ודומיניונים".

בנוסף למלווים, במבצר נמצא, בדרך כלל, גם סגל האחראי לתחזוקתו. אף כי חלק מסגל המבצר הם דב"שים, המועסקים על־ידי דמות השחקן, נעסוק גם בהם בפרק הבא.

כל דמות, בכל דרגה, יכולה לבנות לעצמה בית, אם ברשותה מספיק כסף. אין היא יכולה לבנות לעצמה מבצר, עד שהיא צוברת מספיק נסיון ומוניטין. המבצר הוא ביצור, המאפשר לד"ש לתבוע את סמכותו על האיזור הכפרי הסובב.

התמודדות עם השלטונות

כאשר הדמות מגיעה לדרגת שם (דרגה 9 עבור רוב הסוגים, 8 עבור זוטונים), אנו מניחים, בדרך כלל, כי היא בעלת נסיון ומוניטין מספיקים, כדי ששליטי האיזור (מלכים, נסיכים וכולי) יתמכו בהפיכתה לשליט מבצר, או שהם נזהרים ממנה ומכבדים אותה מספיק, כדי לא להתנגד לה בנושא זה. ההנחיות הבאות מתארות את הדרך בה הופכות דמויות לשליטי מבצרים.

כוהנים

כאשר כוהן מדרגה 9 או יותר מחליט לבנות מבצר, קח בחשבון את אישיותו ואת ההיסטוריה שלו: החלט האם שיחק השחקן את הדמות היטב. אם הכוהן נענש אי־פעם, על־ידי מסדר הכוהנים שלו או על־ידי אדונו בן־האלמוות, בשל שינויי נטייה חמורים, מסדר הכוהנים לא יהיה מעורב בבניית המבצר.

מצד שני, אם עשה השחקן עבודה טובה מאוד כל זמן, בכך שהיה נאמן להנחיות הנטייה שלו ועזר למסדר הכוהנים שלו, המסדר ישלם עבור מחצית מעלות המבצר כולו!

אם (כמו ברוב המקרים) המצב הוא מצב ביניים, המסדר ישלם עד כדי 50% מעלות המבצר, על־פי קביעת שה"מ.

דמויי־אדם

כאשר דמות גמד, אלף, או זוטון בונה מבצר (במסגרת התנאים המצויינים בכל תיאור סוג דמות), משפחת הדמות תעזור במציאת אתר. אם אין ברשות הדמות מספיק כסף לבניית המבצר, החמולה תלווה לדמות עד כדי 50% מן העלות. אם לחמולה מבצר קטן מן המבצר החדש, היא תעבור למבצר החדש. אם לא, היא עדיין תתמוך במבצר החדש, על־ידי העברת כ־40% מן החמולה לאתר החדש.

אם אי־פעם יאויים מבצרה של הדמות על־ידי אויבים, החמולה כולה תוכל לבוא לעזרת המבצר וכן (אם האיום רציני מספיק) להביא חמולות אחרות. אפילו צבאות שלמים של מפלצות יהססו, לעיתים קרובות, בשל המחשבה על מלחמה רצינית כנגד מבצר מאורגן של חמולת דמויי־אדם.

המנהיג הפוליטי של החמולה נקרא ראש החמולה; המנהיג הרוחני הוא שומר השריד הקדוש. דמות שחקן אינה משיגה, בדרך כלל, תארים אלה; הם דורשים כמות עצומה של עבודה וזמן, אשר אינה מותירה מקום להרפתקנות. הדרגה הגבוהה ביותר המושגת, בדרך כלל, על ידי ד"ש דמויי־אדם היא מחזיק־השבט. מחזיק־השבט מלווה את החמולה, ואף עשוי להיות בעל מבנה המבצר של החמולה, אך אין הוא שולט בבני החמולה.

גזעים של דמויי־אדם אינם מתעניינים ביותר בפוליטיקה האנושית, וראש החמולה ושומר השריד הקדוש אינם שואפים לתארי שליטה אנושיים. למרות זאת, מחזיק־שבט שהוא ד"ש עשוי לשאוף לתואר (ברון, רוזן וכדומה) ואף להשיגו, על־ידי ייצוג החמולה בעסקיה עם בני־אדם. ראשית, יש לקבל רשות מראש החמולה ומשומר השריד, אך זהו נוהל רגיל (במיוחד אם הד"ש הוא בעל המבצר).

דרואידים

דרואידים אינם בונים מבצרים, אינם מעסיקים שכירי חרב ואינם שוכרים עובדים אזרחיים. עם זאת, דרואידים מפעילים סמכות על סביבתם ממש כמו דמויות אחרות בעלות דרגות שם. שליטים מקומיים נוהגים להתעלם מנוכחותם של הדרואידים – מעמידים פנים כי אינם קיימים, והדרואידים מגבילים, בדרך כלל, את הפגנת הסמכות שלהם לאנשים, ההורסים בכוונה את היערות עליהם הם מגינים.

לוחמים

כאשר לוחם מדרגה 9 או יותר מחליט לבנות מבצר, סביר להניח, כי שמועות בדבר מיומנותה הגדולה של הדמות יגיעו במהרה אל שליט המחוז או האומה. כדי להשביע את רצונם של הלוחם החזק וחבריו, יעניק לו, קרוב לוודאי, השליט מספר תארים רשמיים – בדרך כלל, את מעמד הברון; הד"ש רשאי עתה לכנות את עצמו ברון (או ברונית, לדמות אשה). במקרה כזה יתרחשו הארועים הבאים:

* לפני תחילת הבנייה, או בזמן בניית המבצר, ייקרא הלוחם אל מבצרו של השליט ויוכרז רשמית כברון או כברונית.
* מגילת שלטון, אשר תיחתם על־ידי השליט והדמות, תינתן ללוחם כאות לתמיכת השליט בו.
* הלוחם יחזור לטריטוריה שלו וישלוט בה. בזמן מלחמה, חייב הלוחם להשאיל כוח צבאי לשליטו: אם התרחשה פלישה לתחומו של הלוחם, השליט יספק ללוחם עזרה צבאית, במקרה שהלוחם יאותת כי הוא זקוק לה.

לחילופין, ייתכן כי שה"מ קבע מהלכים שעל הלוחם לבצע כדי לקבל תואר אצולה במערכתו. יכול להיות, למשל, שיצטרך לשרת את שליט האומה כגנרל, על מנת להפגין את יכולתו ואת נאמנותו, להכניע מספר מורדים צבאיים או להתמודד עם אי שקט אזרחי, או, לקבל את הסכמת רוב אצילי האומה האחרים. אם לא יצליח להשיג מטרות אלה, לא יוכל הלוחם להיות בעל מבצר.

קוסמים

כאשר קוסם מגיע לדרגה 9 או יותר ובונה מגדל, מנפיק, בדרך כלל, השליט המקומי הצהרה; הצהרה זו מבהירה, כי אסור לנתיני השליט להפריע לקוסם או למגדלו. הקוסם אינו צריך לבקש רשות או לזכות בהסכמה מצד הרשויות המקומיות; ידוע כי קוסמים מדרגה גבוהה הם עצמאיים ורק לעיתים רחוקות יעזו שליטים להפכם לאויבים.

אם יותקף מגדלו של הקוסם, למרות ההצהרה, השליט ישלח, בדרך כלל, עזרה. אולם, אם התוקף הוא קוסם אחר, השליט לא יתערב; שליטים מתערבים בענייניהם של קוסמים לעיתים רחוקות בלבד, אם בכלל.

מיסטיקנים

כאשר מיסטיקן מגיע לדרגה 9, הוא מחליט לבנות מבצר הנקרא מנזר. אם למיסטיקן היתה קריירת הרפתקנות טובה ואצילית, ראש המנזר הגדול הנוכחי של המיסטיקן יעזור למיסטיקן לבנות את המנזר החדש: ראש המנזר ישלם עד כדי 100% מעלות הבנייה של מנזר צנוע. המנזר החדש ישאר שלוחה של המנזר הישן, עד שהמיסטיקן יגיע לדרגה 13, אז יוכל להפוך למנזר עצמאי.

מיסטיקנים אינם שולטים באדמות. מיסטיקנים במנזר ומיסטיקנים מתלמדים יכולים לעבד את אדמות הסביבה כדי לתמוך בעצמם, ויכולים לשמור על האיזור נקי ממפלצות, אך לעולם לא יתבעו שליטה על קהילות שכנות ולא יידרשו לשלוח חיילים לעזרת השליט המקומי.

מנזרים קיימים כדי להפיץ את הידע האקדמי ואת תורת מקצוע המיסטיקן. אף כי מנזר באיזור מסוכן יכול להיות בנוי ככל טירה, הוא מתנהג כבית־ספר ולא כמבצר של שליט. מסיבה זו שליטים איזוריים אינם מתערבים, בדרך כלל, בענייניהם של מיסטיקנים ומנזריהם.

גנבים

כאשר מגיע גנב לדרגה 9 או יותר, לבניית או קניית מחבוא, עליו לבקש את אישורה של גילדת הגנבים. אם באיזור פועלת גילדה נוספת, ייתכן שלא תינתן לו רשות. אולם, אם הדמות בוחרת באיזור שאינו נשלט עדיין, גילדת הגנבים תעזור לו, בכך שתכיר במחבוא הדמות כשלוחה רשמית של הגילדה הגדולה יותר ותשלח שוליות חדשות לעבוד אצל הדמות. אם חבורת גנבים נוכלים מתחילה לגנוב באיזורה של הדמות ללא רשות, יכולה הדמות לבקש, וקרוב לוודאי שגם תקבל, את עזרת הגילדה בעצירת פעולות כאלה.

חברים בגילדת הגנבים יהיו מוכנים, בדרך כלל, לומר לאדון החדש היכן להקים שלוחה חדשה של הגילדה. במרבית הכפרים והערים הקטנות לא יהיו מקומות מחבוא, ובקהילות גדולות יותר תהיה שלוחה אחת עבור כל 1000 תושבים רגילים, שאינם הרפתקנים.

זכור, כי הגנבים אינם חביבים, בדרך כלל, על אנשי העיר או על השליטים, אך הגילדה היא עובדה נתונה. הרפתקנים חזקים וחשובים רבים מגלים, כי הגנבים מועילים מאוד במהלך הרפתקותיהם, לכן הם תומכים בגילדות באופן עקיף. השליטים חכמים מכדי לעורר את זעמן של דמויות שחקן ודמויות בלא שחקן, עקב הטרדת או הריסת הרשת הגדולה של גילדת גנבים.

מבצרים עצמאיים

אם דמות לא קיבלה רשות לבנות מבצר (מפני שלא הצליחה לעמוד בדרישות השליט שלה), עומדות בפניה מספר אפשרויות.

המתנה לשעת כושר

הדמות יכולה להחליט לחכות, ולעמול לשם השגת הסכמתו של השליט אשר מנע ממנה בעבר את הרשות הנחוצה. בינתיים, היא יכולה לבנות לעצמה מקום מגורים, אך אינה יכולה להקיפו בקירות מגן ואינה יכולה להעסיק בו יותר מ־50 שכירי חרב.

אם תנסה להקים מבנה בעל קירות מגן או להעסיק מספר רב יותר של חיילים, השליט הכללי של האיזור יהפוך לאויבה וייראה בה איום מיידי לכתר. השליט עשוי להחליט לשלוח חיילים להילחם בד"ש, לשלוח סדרת אזהרות לפני שהוא מתקיף, או לנקוט בצעדים עדינים יותר לריסון שאיפות הד"ש, על־פי בחירת שה"מ.

יישוב מרחבים

במקום זאת, יכולה הדמות להחליט לקחת את כל מטלטליה לאיזור הנחשב לשממה אמיתית: אף שליט אנושי או דמויי־אדם אינו תובע זכויות על אדמה זו, שם היא יכולה לבנות את המבצר שלה ולשלוט בו.

במעשה זה מכריז הד"ש על עצמאותו משליטו הקודם ומייסד אומה קטנה משלו. דבר זה עלול להכעיס את השליט הקודם; אך אפשר גם שאותו שליט יתייחס לכך באהדה ויקווה שהד"ש יצליח, כדי שמאוחר יותר יוכל השליט לכרות עימו בריתות נאמנות.

הד"ש יכול לבחור בתואר השלטון שלו. אולם, אם קיימים דומיניונים אחרים ליד הדומיניון החדש, יכול להיות ששליטיהם לא יגיבו באהדה ל"עלייה זו לגדולה", תלוי בתואר שנבחר.

טבלת תגובות השליט נותנת את אחוז הסיכוי לתגובה. גלגל ק% עבור כל דב"ש שליט מחוז הנמצא ליד הטריטוריה החדשה.

אם הגלגול מצביע על תגובה, השליט ישלח (לכל הפחות) מרגלים וסוכנים לאסוף מידע על מחוז שילטונו של הד"ש. ניתן להשתמש בגלגול תגובה כדי לקבוע פעולות נוספות. שליט ידידותי עשוי לשלוח שגרירים, המעוניינים בברית או בידידות. שליט בלתי ידידותי עלול לשלוח שודדים שכירים או אפילו צבא. הפעולות המדוייקות חייבות להיקבע על־ידי שה"מ, בהתאם לטבע המערכה ולפעולות נוספות בהן מעורבת דמות השחקן.

זכור גם, כי איזור עשוי להיחשב מרחבים, מפני שהוא נחשב לרכושה של מפלצת כלשהי (כמו תרבות אורקית, או דרקון טריטוריאלי במיוחד); הד"ש עלול לקנות לעצמו אויבים לנצח במעבר אל טריטוריה הנתבעת על־ידי מפלצת כלשהי.

תארים

לוחם הפועל על־פי הנוהל הרגיל להפיכה לשליט מבצר, הופך, בדרך כלל, לברון. חלק זה יפרט תארי אצולה אחרים במשחק – תארים אליהם יכולות הדמויות לשאוף ותארי אצולה בהם ייתקלו הדמויות.

במערכה שלך, ייתכן שלא תהיה מעוניין להגביל את רכישת תארי האצולה הסטנדרטיים ללוחמים בלבד. גנב המתחזה ללוחם, למשל, יוכל לפעול על־פי נהלי הלוחם (אף כי סביר שיהיה לו במבצרו מטה סודי של גילדת הגנבים).

תארי אצולה

שליטו של דומיניון נקרא *אציל*, בן מעמד *האצולה*. האצילים זוכים, בדרך כלל, בתאריהם בעקבות הבטחה מבן מעמד המלוכה (ראה מטה), או משליט ריבוני (עצמאי) אחר.

אם לד"ש תחום שליטה, הנמצא במסגרת מבנה ממלכה קיים, תוארו של הד"ש יתבסס על הדברים הבאים. להלן המונחים הגבריים והנשיים כאחד (המונח בנקבה בסוגריים). כל התארים ניתנים לצבירה; לדוגמה, מלך יכול להיות דוכס, מרקיז, רוזן, ויקונט וברון.

שליט המפסיד או עוזב את תחום שליטתו יכול לשמור על כל תואר שרכש בעקבות שלטונו, בלי קשר למעמדו העכשווי, נכסיו וכדומה.

ברון (ברונית) שולט בתחום המכיל לפחות מבצר אחד ובאוכלוסיה הנדרשת לתמוך במבצר זה. תחום השליטה נקרא ברונות. הברון רשאי לבנות מבצרים נוספים בתחום שליטתו, והדמות יכולה למנות נציבים לשלוט בהם.

ויקונט (ויקונטית) שולט בברונות אחת או יותר, ולפחות באחת מהן דרך ברון. לדומיניון הגדול יותר אין שם מיוחד. ויקונט יכול להיות גם ברון וכך לשלוט ישירות בברונות, או שהוא יכול לבחור שלא למלא חובה זו, כרצונו. ויקונט יכול להפוך לרוזן רק על־ידי הוספת דומיניון באמצעות כיבוש; שיטות אחרות להוספת דומיניונים אינן משנות את תוארו. ויקונט יכול למנות נציבים.

רוזן (רוזנת) הוא ויקונט, אשר הוסיף דומיניון אחד על־ידי כיבוש ושולט בשלושה דומיניונים קטנים יותר, לפחות. הדומיניון הגדול יותר נקרא מחוז. רוזן יכול להפוך למרקיז רק אם יוסיף דומיניון על־ידי כיבוש. רוזן יכול למנות ברונים ונציבים.

מרקיז (מרקיזה) הוא רוזן, אשר הוסיף דומיניון אחד או יותר על ידי כיבוש (בנוסף על אלה הנחוצים להיות רוזן). אם נוספים דומיניונים אחרים, ולא חשוב באיזו דרך, ניתן להשיג תואר דוכס. מרקיז יכול למנות ברונים ונציבים.

דוכס (דוכסית) הוא מרקיז, אשר הוסיף דומיניון אחד או יותר, בכל דרך שהיא. הוספות אחרות אינן משנות את תוארו. הדומיניון הגדול יותר נקרא דוכסות. דוכס יכול למנות נציבים, ברונים, ויקונטים, רוזנים ומרקיזים, כל עוד מתמלאות דרישות הדומיניון.

תארי מלוכה

המונח *מלוכה* נשמר למלכים (או שליטים גבוהים יותר) ובני משפחתם. כל שליט מלכותי יכול לשמור את הזכות להעניק תארי אצולה, אם ברצונו בכך. ההגדרות הבאות הן למטרות משחק מו"ד ואינן תואמות בדיוק את התארים ההיסטוריים של אותם שמות.

ארכידוכס הוא דוכס, קרוב משפחתו של מלך או קיסר, השולט בדומיניון בתחום הממלכה או הקיסרות. הדומיניון נקרא דוכסות גדולה. תואר זה יכול להינתן גם על־ידי קיסר לדוכס עצמאי המצטרף לקיסרות, אם כי דבר זה נדיר ביותר.

נסיך (או נסיכה) הוא בן מלך או קיסר, מלידה, מנישואין, או מאימוץ. נסיך הוא בדרך כלל ברון, אך אין הוא חייב להיות שליט דומיניון, אלא אם הוא חפץ בכך. נסיך אינו יכול להעניק תארים, אלא אם כן הוא שולט בדומיניון ותחום מעמד הדומיניון מתאים. לדוגמה, נסיך ברון יכול למנות נציבים בלבד. הדומיניון של הנסיך נקרא נסיכות.

נסיך כתר הוא נסיך העתיד לרשת את הממלכה כאשר ימות המלך הנוכחי. *נסיך קיסרי* הוא נסיך העתיד לרשת את הקיסרות כאשר ימות הקיסר.

מלך (או מלכה) הוא שליט של דומיניון גדול ועצום – ממלכה. הדומיניונים הקטנים יותר בתחומה נשלטים על־ידי ארכידוכסים, דוכסים, או שליטים אחרים.

קיסר (או קיסרית) הוא שליט של קבוצת דומיניונים עצמאיים, כל אחד מהם נשלט על־ידי מלך, מלכה, ארכידוכס, דוכס, או שליט אחר, בעל דרגה נמוכה יותר. הדומיניון העצום ביותר נקרא קיסרות.

לא ניתן לתת פרטי שליטה מדויקים עבור ממלכות וקיסרויות; הסוגים מגוונים מאוד. קבוצת דוכסים יכולה להקים נסיכות, היכולה להיות חלק מממלכה ויחדיו יהיו חלק מקיסרות.

צורות פנייה

במונחים הבאים משתמשים כאשר פונים לכל שליט באירועים רשמיים או חברתיים:

עבור ברון, ויקונט, רוזן, או מרקיז: "הוד אצילותך"

עבור דוכס או ארכידוכס: "הוד חסדך"

עבור נסיך: "הוד מעלתך"

עבור נסיך כתר: "הוד מעלתך המלכותי"

עבור נסיך או נסיכה קיסריים: "הוד מעלתך הקיסרי"

עבור מלך / מלכה: "הוד מלכותך"

עבור קיסר / קיסרית: "הוד מלכותך הקיסרי"

לעיתים קרובות משתמשים בתארים אחרים בפנייה לאנשים חשובים אחרים. לדוגמה, אביר הוא תמיד "אדון" או "גברת", אלא אם הוא "לורד" או "ליידי". אתה רשאי להוסיף תארים נוספים כרצונך.

דמות מלכותית (ארכידוכס או יותר) משתמשת, בדרך כלל, במונח "אנחנו" במקום "אני" בדיבור רשמי; כבן מלוכה וכשליט מדרגה גבוהה, ה"אנחנו" מייצג הן את השליט והן את הדומיניון שלו.

תהליך הבנייה

ברגע שקיבל הד"ש רשות לבנות מבצר (או, במקרה של קוסם, פשוט החליט לבנות מבצר), ראשית הוא חייב לפנות את האיזור ממפלצות. "איזור מקומי" מהווה משושה מפה אחד, או איזור בן 12 ק"מ רבועים . הדמות נכנסת לאיזור כשהיא מלווה בקבוצת אנשים, ונלחמת בכל המפלצות באיזור, או שהיא נושאת ונותנת עימן.

איזור נחשב נקי, כאשר כל המפלצות החשובות באיזור נהרגו, הוברחו, או שוכנעו (באמצעות שוחד, איומים, שיכנוע, או הסכמי הגנה משותפים) לעזוב את נתיני הד"ש לנפשם. שים לב: חיות פרא מקומיות רגילות אינן מהוות, למטרה זו, "מפלצות". הד"ש יצטרך לפנות כל חיה הורגת אדם, אך אינו חייב להשמיד כל חיה רגילה באיזור, גם אם חיות אלה עלולות להיות מסוכנות, במידה ויאויימו.

טבלת תגובות השליט

אחוזי סיכוי לתגובת שליט קרוב:

תואר מוכרז	ברון	ויקונט	רוזן	מרקיז	דוכס	אחר
ברון	100	80	60	40	20	10
ויקונט	100	90	70	60	30	20
רוזן	100	90	80	70	40	20
מרקיז	100	90	80	80	50	30
דוכס	100	100	90	90	80	50
ארכידוכס	100	100	100	100	90	80
אחר	100	100	100	100	100	100

כאשר האיזור נקי, השחקן משרטט מפה מלאה של המבצר, אותו הוא רוצה לבנות, תוך שימוש בפרטים מטבלת הביצורים. לאחר ששה"מ בוחן את התכניות ומאשר אותן (או, לפעמים, מציע שינויים), על הד"ש למצוא ולשכור מהנדס, ואם ברשותו מספיק כסף, הבנייה מתחילה.

תכניות המבצר

רוב הדמויות בונות מבצרים שהינם טירות בסגנון עתיק: סידרת בניינים קטנים, המוקפים חומת אבן גדולה. התשלובת כולה נבנית, כך שהבנאים יוכלו להוסיף מערכת חומות נוספת, ולבנות מבנים נוספים בתוך החומה הפנימית ביותר. חלק מן האלמנטים הנמצאים בטירות, בדרך כלל, הם *בניין המשמר*, בניין הגנה חזק, אליו יכולים מגיני הטירה לברוח במקרה שהחומות נפרצות; *קסרקטין*, בו משתכנים לוחמים שכירים; *אחוזה*, הבית הרגיל של הדמות, של משפחתה ושל מלוויהָ; ו*מגננות חומה* פשוטות, כמו מגדלים קטנים עם בית שער. מבנה טירה שלם יכול בהחלט לעלות למעלה מ־250,000 פיסות זהב!

כאשר משרטטים תוכניות מבצר, על המתכנן לקחת בחשבון חומות עבות בשרטוטו. החומות החיצוניות של הטירה הן בעובי של כ־3 מטרים, מגדל ובית השער הם בעובי של כ־1.5 מטרים וקירות בית־אבן הם בעובי של כ־30 עד 60 ס"מ.

עלויות וזמן

עלויות

טבלת הביצורים נותנת לך את מחירי ה"נידבכים" המרכיבים מבצר ואת מאפייניהם.

עלותו של מבנה רגיל היא ממוצעת, עבור מבנה כבד, הניבנה הרחק מאיזורים בעלי צפיפות אוכלוסין גבוהה. רוב הד"שים רשאים לבנות את מבצריהם באדמות בלתי־מיושבות, ובלתי נשלטות; קוסמים, לעומת זאת, בוחרים את מקום הבנייה כרצונם. העלויות המצוינות כוללת את עלות התשלום, האוכל והלינה לעובדים הבונים את המבצר, אך אינן כוללת את עלות המהנדסים הנשכרים כדי לפקח על האתר. שה"מ יכול לעגל את העלויות למספר השלם הקרוב, שיאפשר לו לשמור על חישובים פשוטים.

הערה חשובה: עלויות אלה יכולות לשמש עבור מבנים אחרים, מלבד מבצרים. לדוגמה, לוחם מדרגה 5 עשוי לרצות לקנות בחלק מכספי אוצר שמצא בית בעיר; הוא יכול להשתמש בטבלת הביצורים, כדי לבחור את סוג הבית בו הוא מעוניין ולקנות אותו.

שה"מ יכול להתאים את הסכומים לנסיבות מיוחדות; עיירת מכרות סמוכה של גמדים תוכל לספק עבודות סתתות רבות במחירים נמוכים יותר, אך סחורות יובלו בעלות גבוהה יותר. חשוב מכך, עלות בנייתם של מיבנים באיזורים מיושבים (מבנים במקומות הנמצאים כבר תחת שליטה ומיושבים בצפיפות, ובקרבת עיר או קהילה גדולה) נמוכה יותר. באיזורים מיושבים, בנייה באבן עולה כ־40% מן המחיר הנקוב; מיבני עץ באיזורים מיושבים עולים כ־20% מן המחיר הנקוב.

זמן בנייה

הזמן הנדרש לבנייה הוא יום משחק אחד עבור כל 500 פיסות זהב שמוציאים, בהנחה שהאדמה כבר פונתה והוכנה וכל החומרים כבר נמצאים. עבור כל עלות של 100,000 פיסות זהב או פחות, יש לשכור מהנדס אחד.

הערות לגבי הטבלה

פרטי בנייה: רוב המונחים מסבירים את עצמם, אך תוכל להתבונן בטור "התיאורים" לשם פרטים על מונחים בלתי מוכרים.

עלות (פ"ז): זהו מחיר הפרטים בפיסות זהב. זכור, כי זוהי עלות למבנה כפרי; באיזורים המיושבים בצפיפות, מיבני אבן עולים 40% מן המחיר הנקוב, ומיבני עץ 20% ממנו. עם זאת, באיזורים מיושבים קיימים כבר שליטים, אשר לא ירשו לד"ש, בדרך כלל, לבנות מבנה טירה שלם; ד"שים מוגבלים, בדרך כלל, לקניית בתים קטנים יותר, בעלי הגנה מוגבלת.

דרג"ש: ניתנים שני סוגי שריון; דירוג השריון השמאלי יעיל כנגד ירי קליעים, ודירוג השריון הימני משמש להגנה כנגד התקפות מגע. לכן, בית השער (‎-4/6) הוא דירוג שריון 4- נגד בליסטראות, מקלעים ודומיהם, אך רק דירוג שריון 6 כנגד איילי ניגוח.

נק"פ: נקודות פגיעה; זכור, כי חרב רגילה או אגרוף לא יעזרו בהפלת מבנה. היעזר בטבלת כלי הנשק לשעת מצור בפרק 9, עבור נזק יעיל של כלי נשק כנגד מבנה.

ד"ק + (מכונת מלחמה): זהו בונוס המבנה לערך ה־ד"ק של הכוח הצבאי שבתוכו. כאשר משתמשים בחוקי הקרב של מכונת המלחמה, בונוס ה־ד"ק חל רק על כוח ההגנה, ורק אם כוח זה נותר בתוך הביצורים. שים לב, כי בונוסים אלה מחליפים את הבונוס הסטנדרטי של 50+ עבור ביצור (ראה מכונת מצור לפרטים).

תיאור: טור זה נותן פרטים נוספים על פריט הבנייה, בכלל זה מימדים.

הערות על פרטי המבנה

בית שער: זוהי דרך הכניסה הבסיסית בחומות אבן. הוא מורכב מבניין ובו דרך מעבר; צידו החיצוני של המעבר חסום על־ידי שער סורגים, בעוד צידו הפנימי נשמר על־ידי שער עץ. הוסף גשר מתרומם בחוץ ושני צריחים המאגפים את בית השער והוא יהפוך לברביקן.

בנין אבן: זהו מקום מגורים סטנדרטי, דו־קומתי, עשוי אבן. מחירו כולל קירות פנימיים, דלתות, מדרגות, רצפות וגג עץ רגיל; הקירות החיצונים עשויים מאבן בעובי 30 ס"מ. ניתן לתכנן את הקירות החיצונים לפי רצונו של המתכנן: 13 מ' X 10 מ' הן המידות המעשיות והפשוטות ביותר עבור בתי מגורים, בעוד 20 מ' X 7 מ' הן מידות מעשיות מאוד עבור סדנאות, אכסניות ואולמות שינה. ניתן לתכנן את הקירות הפנימיים ואת הדלתות על־פי רצון המתכנן.

מתכנן מבצר יכול למקם שני בניינים כאלה או יותר יחדיו ולראות בהם בניין אחד. אם הד"ש צריך לבנות בית אחוזה גדול, זוהי דרך אחת לעשות זאת. כאשר שני בנייני אבן מחוברים בדרך זו, בונוסי הד"ק שלהם אינם מתאחדים.

בנין עץ: בנין זה הוא בעל מימדים הזהים למימדי בניין אבן ופועל על־פי אותם חוקי תכנון ואותם חוקי חיבור בניינים ליצירת בניין אחד. בניין עץ ניתן לשלב רק עם בניין עץ נוסף; אם מציבים אותו לצד בניין אבן, השניים נחשבים מבנים נפרדים.

ברביקן: דרך הגישה הרגילה לטירה. קירותיו עשויים אבן ועוביים 75 ס"מ.

גג משופר: זהו שיפור קוסמטי, בדומה לרצפה המשופרת, אשר תוכנן כדי להפגין את עושרו של בעל הבניין. עם זאת, רעפים אינם בוערים, דבר המקנה להם יתרון הגנתי על־פני זפת בוערת במהלך מצור.

גשר מתרומם: זהו משטח העץ הסטנדרטי, אשר מורם ומורד באמצעות מנוף.

דלת מלכודת: זהו תעלול נודע של פושעים; לעיתים קרובות מציבים הפושעים דלתות גנובות בדיוק לפני מושבם, כדי שיוכלו לזרוק דמויות אורחים לצינוק, מבלי לקום ממקומם. מחירה של דלת מלכודת כולל את מחירו של מתג הפעלה יחיד, המחובר במקום ובזמן בהם בוחר הבנאי. גודלה של דלת מלכודת הוא מטר רבוע, ומחירה כפול ממחיר דלת פנימית רגילה, העשויה מאותו סוג חומר (דלת מלכודת מברזל תעלה 100 פ"ז); עבור כל מטר רבוע נוסף, הוסף את המחיר הבסיסי שוב (כך, דלת מלכודת מברזל, בגודל 4 מ', תעלה 400 פ"ז).

דלת פנימית (עץ, מזויינות, ברזל/אבן, סודית): בתי משמר, מיבני אבן ומיבני עץ הם בעלי דלתות עץ חיצוניות ופנימיות. ניתן להעלות את דירוגן של דלתות אלה לדרגת דלתות ברזל או אבן מזויינות, על־ידי תשלום הסכומים המתאימים; לא כל הדלתות בבית מגורים צריכות להיות מזויינות. סוגים אחרים של מבנים (כמו בית שער וחדרי מבוך) אינם באים עם דלתות פנימיות ויש להוסיפן במחיר מלא.

דלת חיצונית (ברזל או אבן): דלת כזו מוצבת, בדרך כלל, בכניסה למיבני אבן כדי להגן עליהם.

חומה (טירה, עץ): אלה הן חומות חיצוניות סטנדרטיות, המקיפות את המבצר וביצורים אחרים. בנאי יכול להכפיל את רוחב חומת אבן על־ידי הכפלת מחירה ובונוסי ה־ד"ק מתחברים יחד. כמו כן, לבנאי יכולות להיות מספר מערכות חומות, זו בתוך זו; אלה נקראות חומות מסך, ובונוסי הד"ק שלהן מתחברים יחדיו.

חומת אשנבים (לירייה): אלה בנויות מעל חומות המבצר. הדרג"ש משמש עבור חומת האשנבים עצמה (כשהוא מותקף על־ידי ארטילריה, למשל); אין הוא חל על המגינים, העומדים מאחורי חומת האשנבים, אך שה"מים יכולים להשתמש בחוקים אפשריים, כדי לתת למגינים בונוס דרג"ש (ראה פרק 8).

חלון (פתוח או חסום): אלה הם פשוט פתחים גמורים, אשר נותרו בצידיו של בית המגורים על מנת לאפשר כניסת אוויר ואור עבור דייריו.

חרך חיצים: זהו חלון מגן, היכול להיבנות בתוך הצריחים, בתוך בית השער, בתוך בית המשמר, בבנייני אבן או עץ ואפילו במסדרונות המבוך. קשת היורה דרכו מקבל בונוס הגנה; יש לו שדה ראיה בן 60 מעלות בלבד לירייה מבעד לחלון.

מבצר מרובע: זהו המרכיב הבסיסי של הטירה; בניין אבן כבד, המשמש מפלט אחרון, כאשר נפרצות החומות. המבצר מסיבי: מידותיו 20 מטרים רבועים וגובהו 27 מטר. בטירה קטנה, המבצר הוא גם בית המשפחה; במבנה טירה מורכב וגדול, הוא יכול לשמש, באופן עקרוני, לאחסון וייתכן שישמש גם להלנת חיילים כאשר האיזור מותקף.

מדרגות משופרות (עץ משובח או אבן): זהו שיפור קוסמטי, בדומה לרצפה המשופרת.

מסדרונות מבוך: אלה הן העלויות עבור מיבני מבוך רגילים. תוכל להשתמש בעלות המצוינת עבור מסדרונות מבוך גם לשם בניית מעברים סודיים דרך קירות הטירה.

צריח (מצודה, עגול I, עגול II): זהו צריח מגן, המחובר, בדרך כלל, לקיר. אין הוא דומה למגדל של קוסם, אשר נבנה, בדרך כלל, כמו בית משמר מאבן.

בלת הביצורים

פריט הביצור	מחיר (פ"ז)	דרג"ש	נק"פ	ד"ק+ (מכונת מלחמה)	תיאור
בית־שער	6,500*	–4(6)	†550	+11	אבן (7X7X10), כולל שער ושער סורגים
בנין אבן	3,000*	–4(6)	60	+6	שתי קומות (120 מ' קירות, דלתות, מדרגות, רצפות, וגג מעץ)
בנין עץ	1,500*	–4(6)	40	+2	שתי קומות (40 מ' קירות, דלתות, מדרגות, רצפות וגג)
ברביקן	37,000*	–4(6)	700	+14	שני מגדלים (7X10) + בית שער, שער וגשר מתרומם
גשר מתרומם	250	–4(8)	50	–	מחוזק בעץ (3X7)
דלת חיצונית, ברזל או אבן	100	–10(2)	35	–	מחוזקת ומוברחת (2X2.5)
חומה, טירה	5,000	–4(6)	500	+10	אבן (7X1.5X30) עם ביצורים ומדרגות. ד"ק+ הוא 1+ לכל קטע של 3 מ'.
(פתח בחומה)	–				(תוקף מקבל 1+ ד"ק על כל 3 מ' של פתח)
חומה, עץ	1,000	–4(6)	300	+5	גדר (7X1.5X35) עם מעברים ומדרגות; ד"ק+ הוא 1+ לכל קטע של 3 מ'
חומת אשנבים	500	–4(6)	50	+1	מעקה מוגן באורך 30 מ'
חלון מסורג	20	–15(0)	–	–	1X1/3
חלון פתוח	10	–12(0)	–	–	1X1/3
מבצר מרובע	75,000*	–4(6)	2,500	+50	אבן (25X20X20)
מסדרון במבוך	500**	–	–	–	3X3X3, מרוצף אבן, קירות אבן
צריח מצודה	9,000	–4(6)	300	+6	אבן, חצי־עגול (10X10)
צריח עגול I	30,000	–4(6)	350	+7	מגדל רחב, אבן (10X10)
צריח עגול II	15,000	–4(6)	250	+5	מגדל צר, אבן (10X7)
שער עץ	1,000	–8(2)	100	–	מתוחזק ומוברח (3X7)
תעלת־מגן, לא־מלאה	400	–	–	+16	שוחה (3 עומק, 7 רוחב, 30 אורך)
תעלת־מגן, מלאה	800	–	–	+32	תעלת־מים (3 עומק, 7 רוחב, 30 אורך)

פרטים אחרונים	מחיר (פ"ז)	נק"פ	תיאור
גג משופר		25	מחיר זהה ל"ריצפה משופרת"
דלת פנימית			
עץ	10	10	רוחב מ', גובה 2 מ'.
מחוזקת	††20	25	רוחב מ', גובה 2 מ'
ברזל/אבן	50	35	רוחב מ', גובה 2 מ'
סודית	מחיר 5X	–	הוחב מ', גובה 2 מ', נק"פ ע"פ סוג החומר
דלת מלכודת	מחירX2	–	1X1 מ'; נק"פ על־פי סוג החומר (ראה "דלת")
חרך חצים	††10	–	חלון מזוות בגובה מ', רוחב 30 ס"מ
מדרגות, משופרות			
עץ משובח	20	30	מ' רוחב, 3 מ' עליה
אבן	††60	75	מ' רוחב, 3 מ' עליה
קירות נעים	1,000	25	3X3 מ'
ריצפה משופרת			
עץ משובח	40	25	מחיר לכל 3X3 מ'
ריצוף אבן	††100	25	מחיר לכל 3X3 מ'
אריחים	††100	25	מחיר לכל 3X3 מ'
תריסים (חלון)	††5	10	

* המחיר כולל ומניח שיש גגות, קירות חיצוניים, דלתות ומדרגות הבנויות מעץ רגיל (15 נקודות נזק כדי ליצור חור).

** מחירים אלה כוללים חפירה וכריה לעומק 15 מ', בהתאם לקוי הנחיה אלה: הכפל את המחיר הרשום לכל 15 מ' נוספים של עומק עד המקסימום של 5X מהמחיר הרשום.

† אפשר לחלק את נקודות הפגיעה בין מרכיבי הביצור השונים.

†† אלה, פלוס הקירות החיצוניים וריהוט צנוע, יכולים להיות חלק מתוכנית בנין על־ידי הוספת 25% למחיר המבנה הבסיסי; (כך בנין אבן שבא עם דלתות מחוזקות, רצפת אריחים, גג מעץ משובח, מדרגות אבן, תריסים על כל החלונות וריהוט צנוע יעלה 7,500 פ"ז במקום 3,000.

קירות נעים: זוהי תכונה בה משתמשים בנאים ערמומיים, כדי לספק דרכי מילוט מהירות, כדי לחסום מבוכים, או כדי לבלבל פולשים.

רצפה משופרת (עץ משובח, אריחים): זהו פרט גימור; אין לו השפעה על הגנת הטירה, אך רצפה משופרת מייפה את הבניין, מהווה טקטיקה להרשמת מבקרים, מציגה את יכולתו הפיננסית של בעליה וכולי.

שער עץ: זוהי הכניסה הסטנדרטית בחומות עץ; חומות אבן דורשות, בדרך כלל, בית שער או ברביקן מלא. שער העץ מורכב משתי דלתות עץ גדולות, בעלות מוטות עץ מחזקים, המאפשרים הרחקת תוקפים.

תעלות מגן, בלתי־מלאות או מלאות: אלה הן חפירות לצרכי הגנה; חלקן חפירות עפר, המקשות על פולשים להגיע לחומות, אחרות מלאות במים או בבוץ, כדי להגביר את הקושי.

תריסים (חלון): כל החלונות החיצוניים בבניינים מאוכלסים יצריכו, בדרך כלל, תריסים, כדי למנוע חדיחת רוח ומזג אוויר קודר, פרט לאלה המצויים באקלים ממוזג.

מלווים במבצר

כאשר ד"ש מדרגה 9 או יותר בונה מבצר, הוא מקבל, לעיתים קרובות, חיילים ומלווים שישמשו סגל המבצר. סוגם וכמותם משתנים, על פי סוג הדמות שלו.

כוהנים

ברגע שכוהן בונה מבצר, המאושר על־ידי מסדר הכוהנים שלו (ראה תיאור דמות הכוהן בפרק 2), 50X6ק1 (50־300) חיילים נאמנים יבואו לעזרתו. כולם יהיו בעלי נטייה זהה לשלו. רובם יהיו אנשים רגילים, עם מנהיגי לוחמים עד דרגה 3. בניגוד לשכירי חרב, הם אינם מצריכים תשלום ואינם בודקים מורל (ערך המורל שלהם הוא 12). הצירופים המדויקים (מספר הקשתים, הפרשים וכולי) וכלי הנשק שהם נושאים נותרים לשיקול דעתו של שה"מ.

בנוסף לחיילים, הכוהן ימשוך כוהנים אחרים מדרגה נמוכה כדי לשרת את המסדר. כמו במקרה של מבנה מבצר, אלה ישלחו על־ידי מסדרו המקורי של הכוהן – 6ק1, אם הדמות שוחקה

היטב; ואף לא אחד, אם הכהן קיבל, או צריך לקבל, עונש נטייה כלשהו. כוהנים אלה יהיו מדרגה 1 עד 3, ובעלי נטייה זהה לזו של הכוהן.

דמויי־אדם

כאשר דמוי אדם בונה מבצר, החמולה שלו תעזור לו בכך. אם לאותה חמולה אין מבצר קיים, תוכל המשפחה כולה (1קp30 X 6 דב"שים מדרגה ראשונה מאותו סוג) לעבור פנימה כדי להגן על המבצר ולעזור באחזקתו, בלא עלות לדמות. הם יסיירו באיזור לעיתים קרובות, אך, בדרך כלל, לא יפנו את האיזור ממפלצות; למשימה זו חייב הד"ש לשכור שכירי־חרב. דמוי־אדם יכול לשכור שכירי חרב מאותו גזע בלבד.

יחס טוב והוגן ימשוך, בדרך כלל, יותר דב"שים (סביר שגם חמולות אחרות, כבנות־ברית), אך בהחלט עשויות להתפתח מריבות משפחתיות, בדרך כלל מסיבות שוליות ביותר. ריב יכול להסתיים באי־תמיכה זמנית של החמולה, תמיכה אותה ניתן להשיג מחדש על ידי התנצלות, על־ידי חתונה פוליטית, ועל־ידי משתה פיוס גדול. כל ריב כזה ייזנח מיד במקרה שיתעורר איום אמיתי כלשהו מחוץ למבצר – אך, לעיתים קרובות, ייתחדש באותה הקלות בחלוף הסכנה.

שים לב, כי בעל המבצר *אינו* הופך אוטומטית למנהיג החמולה; אם הד"ש רוצה להיות מנהיג החמולה, הדבר צריך להפוך למטרת המערכה ושה"מ צריך לספק הרפתקות, אשר יאפשרו לדמות להשיג את מטרתה.

דרואידים

דרואידים אינם בונים מבצרים ולכן אינם משיגים מלווהי מבצר.

לוחמים

ברגע שלוחם נהיה ברון או ברונית, עד 50 איש רגילים ולוחמים מדרגות 1 עד 3 יבואו להגיש את מועמדותם לעבודה ולאימון. דב"שים אלה יכולים להיות בעלי כל נטייה שהיא. אם הם נשכרים, הם עובדים עבור תשלום; יש לשלם להם תעריפים רגילים של שכירי חרב, כפי שמתואר בפרק 11 תחת הכותרת "שכירי חרב". במלים אחרות, הלוחם האציל, בעל האדמות החדש, לא יצטרך להאריך בחיפושיו כדי למצוא חיילים, אך הוא אינו מקבל אותם בחינם כמו הכוהנים ודמויי־אדם.

קוסמים

כאשר קוסם בונה את המגדל שלו, עד 6 קוסמים מדרגות 1 עד 3 (מכל נטייה שהיא) יבואו לבקש הכשרה. בנוסף, יגיעו עד 12 אנשים רגילים, אשר יבקשו להפוך לקוסמים. ערך התבונה שלהם יהיה, בדרך כלל, מעל לממוצע, אך, יש להניח כי רבים מהם פשוט יתייאשו ויעזבו לאחר 1קp6 חודשים.

מיסטיקנים

אל מיסטיקן, אשר מצא את המנזר שלו, יצטרפו 1קp2 X 10 מיסטיקנים מדרגה 1 ו־1קp6 X 30 אנשים רגילים המבקשים להיות מיסטיקנים. הד"ש המיסטיקן יצטרך להקים בית־ספר המקיים את עצמו – כלומר, המיסטיקנים המתלמדים יעבדו בשדות או במקצועות אחרים, כדי להרוויח כסף שיספיק למתן כלכלה ומחסה לכולם.

ניתן לבצע סבב קבוע של מתלמדים: כל שנה, 80% מן המתלמדים הקודמים יעזבו מתוך ייאוש או שילמדו כי אינם מתאימים לאומנות המיסטיקן ו־1קp6 X 20 אנשים רגילים יתפסו את מקומם. אנשים רגילים המתלמדים זקוקים, בדרך כלל, לשנתיים זמן משחק כדי להפוך מיסטיקנים מדרגה 1.

גנבים

כאשר דמות גנב בונה מחבוא, היא תרוויח 2קp6 שוליות גנבים מדרגה 1, שיישלחו על־ידי גילדת הגנבים. הם יכולים להיות בעלי כל נטייה שהיא ובדרך כלל (אך לא תמיד) יהיו נאמנים. לפחות אחד מהם יהיה מרגל מטעם הגילדה המקומית, אשר נשלח כדי לעקוב אחר התקדמות הדמות. שה"מ צריך לקבוע מהי הכנסתה של הדמות מן הגניבות הקטנות שמבצעים הכפופים לה.

מלווי מבצר אחרים

זהו כל הסגל שבעל מבצר משיג אוטומטית. אם הוא מעוניין בעובדים נוספים – ובדרך כלל התשובה לכך היא כן – הוא יצטרך להעסיק אותם על־פי ההנחיות לשכירי החרב ולמומחים בפרק 11.

סגל המבצר

כל מבצר מתוחזק על־ידי אנשים רבים – "הסגל". גודלו של הסגל יכול להשתנות באופן משמעותי, בהתאם לתוארו של השליט, לגודל המבצר וכך הלאה. הפרטים הבאים חלים על מבצר אנושי "ממוצע".

הסגל כולו הוא מאותו גזע כמו הד"ש. כל סגל מעורב יגרום, בסופו של דבר, לבעיות. השליט יכול להחזיק במבצר חיילים ("חיל מצב"), אך גם כאן עלולות לצוץ בעיות (מלחמות פנימיות, קבלת פקודות), אם לא יהיו בני אותו גזע.

מלווים ושרתים

מלוויו הישירים של השליט הם *המלווים והשרתים*.

את רעיון המלווים אתה מכיר כבר; אולם, חלק ממשרתי המבצר אינם מומחים בשכר, אלא שכירים נאמנים ומכובדים, או נתינים אצילים מלידה, העובדים עם הד"ש משום שהם מעריצים אותו. מלווהי מבצר לעולם אינם נאלצים לבצע עבודות בזויות.

שרת הוא משרת או אומן נאמן במיוחד, היורש, לעיתים קרובות, את העבודה. הסוגים הרבים של שרתים רגילים כוללים: שריונאי, ספר, נגר, איש מרתף (אחראי על היינות), טבחים, חלבן, מאלף בזים, יערן, גנן, סייסים, איש מלונה, טוחן, שוער, קדר, לולן, נפח, סטט ואורג. כאשר שרת אינו מצוין בטבלת המומחים מפרק 11, הוא מקבל 5 פיסות זהב, בתוספת חדר ולינה; אם הד"ש מחבב את השרת במיוחד, או שהשרת מיומן באופן יוצא־דופן, אפשר שהד"ש יסכים לשלם יותר עבור שירותיו.

איכרים עובדים

מרבית העבודה הרגילה במבצר נעשית על־ידי איכרים מן הקהילה הקרובה. איכרים אלה עובדים ללא תשלום; זוהי חובתם לשליט שלהם. מלווהי הבית, רועים ואחרים מקבלים אימונים ואוכל, אך אין מספקים להם מחסה, אלא בזמן מלחמה או מצור.

מספר האיכרים הפנויים לעבודה נקבע על־פי גודל האוכלוסיה. בממוצע, כל משפחת איכרים היא בת 5 נפשות; 5% מן האכרים פנויים לשרת את השליט. לדוגמה, בברונות בת 100 משפחות (500 איש), לברון 25 איכרים מלווים. כאשר באים מבקרים, ניתן להשתמש, זמנית, בעוד 5% איכרים כמלווים, אם יש בכך צורך. בדומיניונים גדולים, ייתכן שאפילו 5% המקוריים לא יצטרכו לשרת בו זמנית, אלא בזמן תחרויות.

יועצים ופקידים

לרוב השליטים יש יועצים, המנהלים את הפרטים הרבים של הדומיניון והמבצר ומייעצים לשליט בשעת הצורך. היועצים הנפוצים ביותר הם יועץ ארטילריה, יועץ מבצר, כומר, מהנדס, ראש השומרים, כרוז, שופט עליון ראשי, מפקח האחוזה, חכם, נציב ודייל.

ייתכן שיהיה צורך בפקידים נוספים לאחזקה טובה של המבצר או הדומיניון, ביניהם מנהל אחוזה, חדרן, חצרן, שופטים, מארשלים, מנהלנים, שריפים ופקחים. כאשר התשלום אינו מצוין, הפקיד יקבל 5 פ"ז לחודש.

איש הדת (500 פ"ז לחודש) הוא הכוהן הראשי של המבצר, ולעיתים גם של הדומיניון. תואר זה נוסף לתוארו הרגיל של הכוהן. עלותו הנמוכה יחסית נובעת מהסיבה ש־10% מכל הכנסות הדומיניון מועברות למסדר הכוהנים החשוב ביותר באיזור. אם מעשר זה אינו משולם, איש הדת לא ישרת.

הדייל הראשי (1,000 פ"ז לחודש) אחראי לכל העניינים היומיומיים של המבצר, בכלל זה הכנת המזון, אחזקת הבית וכדומה.

החדרן משגיח על אנשי הנקיון ועל מגישי האוכל. הוא כפוף לדייל הראשי.

חכם (2,000 פ"ז לחודש) הוא מומחה בידע עתיק ומעורפל.

חצרן הוא האחראי להאכלה ולטיפול בסוסים ובחיות אחרות; הוא משגיח על הסייסים ועל נערי האורווה. החצרן הוא כמו מנהל האורוות. הוא כפוף לדייל הראשי.

יועץ ארטילריה (750 פ"ז לחודש) הוא מלווה מבצר, שמומחיותו כלי נשק לשעת מצור. אדם זה, בדרך כלל לוחם מדרגה 3 עד 5, מייעץ לשליט במספר עניינים צבאיים. יועץ הארטילריה כפוף ליועץ המבצר.

יועץ המבצר (2,000 פ"ז לחודש) הינו מלווה מבצר חשוב, האחראי לכל העניינים הצבאיים של המבצר, הגנתיים והתקפיים כאחד. בדרך כלל, זהו לוחם, מדרגה 5 עד 9. הוא כפוף רק לשליט, או לנציב במקרה והשליט אינו נוכח.

כרוז (300 עד 500 פ"ז בחודש) הוא מלווה המכיר את שלטי הגיבורים, הסימנים, הסמלים, והחותמות של מרבית הדומיניונים, הקרובים והרחוקים. הכרוז גם מכריז הודעות, הן בחצרות והן מסביב למבצר. כמו כן, הכרוז מכיר את דרישות הכבוד והאבירות ומייעץ לשליט על־פי הצורך. הכרוז כפוף לדייל הראשי.

מארשל הוא לוחם מזדקן, הנשכר כדי לאמן חיילים ושומרים. הוא כפוף ליועץ המבצר.

מגיסט (3,000 + פ"ז בחודש) הוא קוסם מדרגה 9 או יותר, אשר אחראי לכל הכשפים הדרושים במבצר ולהגנתו; כשהמגיסט משיג דרגות נוספות, הוא יכול לדרוש משכורות של 250 פ"ז לדרגה. למגיסט יכול להיות מגדל במקום אחר והוא יחלק את זמנו בין ביתו לבין בית מעסיקו, או שפשוט יהיה דב"ש (או ד"ש) שכיר, המתגורר בקביעות במבצרו של מעבידו. מבחינה טכנית, המגיסט כפוף לד"ש, ולא לאף אחד אחר, אפילו לא לנציב.

מהנדס (750 פ"ז לחודש) הוא מלווה המנוסה בבנייה – של דרך, תעלה, בניין, חומה וכדומה. אם הד"ש רוצה לשפר את הדומיניון שלו בעזרת מיבנים אלה, עליו להעסיק מהנדס. המהנדס כפוף לנציב.

מנהל האחוזה הוא פקיד משני, המופקד על איזור אחד במבצר (צינוק, חומות, צריח וכולי). הוא נתינו של הפקיד הגבוה יותר, המטפל באותו איזור. לדוגמה, מנהל החומה כפוף ליועץ המבצר.

מנהלן הוא גובה המס. הוא כפוף למנהל החשבונות.

מנהל החשבונות (500 פ"ז בחודש) הוא האחראי לרישומי המס, המעשרות, המתנות וכו'.

נציב (4,000 פ"ז בחודש) הוא האיש החשוב ביותר במבצר, מלבד השליט. הנציב ממונה על־ידי השליט והוא אחראי על כל העניינים, שהשליט אינו מעוניין לטפל בהם. הנציב הוא השליט, כאשר השליט אינו נמצא; והוא כפוף לשליט בלבד.

פקח הוא אדם האחראי על הגנת חלק כלשהו בדומיניון (שומר הצייד, שומר העיר וכולי). הוא כפוף ליועץ המבצר.

ראש המשמר (4,000 פ"ז בחודש) מפקד על כל שומריו האישיים של השליט, מציב משמרות בתוך המבצר ואחראי לבטחון השליט והאוצר. ראש המשמר הוא, בדרך כלל, לוחם מדרגה 9 או יותר. הוא כפוף ליועץ המבצר.

השופט העליון (2,000 פ"ז לחודש) הוא שופט החוק המקומי, הפועל למען השליט. השופט לומד גם את חוקי הדומיניון הגדול יותר (אם קיים) ומייעץ לשליט לגביו. השופט העליון מפקח על השריף ועל שופטים מדרגה נמוכה יותר. השופט העליון כפוף ישירות לד"ש השולט או לנציב, כאשר הד"ש אינו נמצא במבצר.

שופט רגיל נוסע בין העיירות והערים של הדומיניון ומשמש שופט לאיכרים. הוא כפוף לשופט העליון הראשי.

שריף הוא שוטר, האחראי על אכיפת החוק, על מעצרים ועל חקירות (משפטים מובאים בפני שופט להחלטה). השריף כפוף לשופט העליון.

מישרות מיוחדות

כאשר שליט הוא אדונם של שליטים אחרים (רוזן ומעלה), השליטים הפחותים יכולים לשלוח את בניהם ואת בנותיהם להיות מלווים לאדון, לשם לימוד.

נושא כלים הוא בנו של אציל, המשמש כמלווה בעודו מתאמן להיות לוחם. כאשר הד"ש מקבל את תואר הרוזן, שליטים פחותים בדומיניון שלו מציעים לו 1ק6 נושאי כלים. נושאי כלים הופכים ללוחמים מדרגה 1 לאחר 6 חודשי אימונים, ולאחר מכן משיגים לפחות דרגת נסיון אחת בשנה. אימונו של נושא הכלים מסתיים כאשר הוא מגיע לדרגה 5; אז חוזר נושא הכלים לביתו ומחליף אותו, בדרך כלל, נושא כלים (מתחיל) אחר. לאבירים יש, בדרך כלל, 1 עד 3 נושאי כלים, אותם הם מקבלים מן האציל לשם הכשרה.

נערת הגברת היא בתו של אציל בתחום שליטתו של השליט, המשמשת כמלווה, אך למעשה, פשוט מחפשת, לעיתים קרובות, בעל. 1 עד 4 נערות כאלה ישלחו לד"ש רוזן, רק אם הד"ש היא אישה או שהוא נשוי; אישתו או בתו הגדולה של ד"ש גבר שהוא שליט יכולות לקבל נערות גברת. נערות אלו עוברות הכשרה ונתונות במעקב קפדני מצד גברת המבצר.

לאחר שנבנה המבצר

כל האיזורים המפונים יישארו ריקים ממפלצות, כל עוד נערכים בהם סיורים. סיורים נערכים, לעיתים קרובות, במרחק של עד 40 ק"מ מן המבצר, אולם ג'ונגלים, ביצות והרים מצריכים בניית מחנה צבאי כל 12 ק"מ, לשם שמירת האיזור נקי. ניתן לנקות איזור נוסף וליישב אותו.

מתיישבים יכולים להימשך לאיזורים נקיים, אם השליט משקיע כסף בשיפורים (אכסניות, טחנות קמח, מעגנים וכדומה) ובפירסום. עלויות אלה ומספר המתיישבים העוברים לאיזור, הם לשיקול דעתו של שה"מ. המתיישבים ישלמו מיסים עבור תמיכה, הגנה וכולי, על־פי חוקי "הכנסת הדומיניון" המופיעים בהמשך הפרק.

דומיניונים

דומיניון הוא חלקת אדמה הנמצאת תחת שליטה ובבעלותו של מישהו. הוא יכול להיות בכל גודל שהוא, ושליטו יכול להיות ד"ש או דב"ש. דומיניון יכול להיות מגדל על שטח של 4 דונם אדמה, או קיסרות רבת עוצמה, בעלת אלפי אנשים. כל המבצרים של שליטי ד"ש, בני אדם ודמויי־אדם כאחד, נקראים דומיניונים.

רוב הדומיניונים מהווים חלק מטריטוריה גדולה יותר; שליט הדומיניון נשבע, בדרך כלל, שבועת שירות ואמונים לשליט הרם יותר. הדומיניון הקטן ביותר נקרא ברונות. כל איזור גדול יותר, המכיל שתי ברונויות או יותר, נקרא, באופן כללי מאוד, "דומיניון גדול", ורבים מהם נקראים באחד מן השמות הבאים (מחוז, דוכסות, ממלכה וכולי).

מידע בסיסי

כאשר נוסד דומיניון, שה"מ חייב לקבוע את פרטי גודלו, מיקומו, אוכלוסייתו ומשאביו. לאחר שהדבר נעשה, הוא יכול לקבוע את הכנסת הדומיניון. שינויים באוכלוסיה, בהכנסה וכדומה נבדקים אחת לחודש (זמן משחק).

1. **גודל:** דומיניונים חדשים מכסים לרוב 36 ק"מ (משושה אחד במפה). דומיניונים גדולים יותר אפשריים, אולם עדיף שהד"שים יתחילו עם דומיניון קטן.
2. **מיקום:** כל משושה מפה של שטח נכלל באחד משלושת הסוגים הבסיסיים:

"מיושב" – איזור מיושב היטב
"מרחבים" – איזור לא מיושב
"איזור ספר" – בין שני הנ"ל

שה"מ אמור להחליט (על־פי הצורך) איזה סוג של איזור הוא כל משושה.

ביצירת מפה שתכלול את התכונות העיקריות של פני־השטח, הערים והעיירות העיקריות, ניתן להשתמש בהנחיות הבאות כדי לקבוע מאיזה סוג יהיה כל משושה, בהתאם לפני־השטח:

נקי, אדמת עשב, גבעות, נהר, או עצים: מכל סוג

יישוב: מיושב או איזור ספר

הר: איזור ספר או מרחבים (או מיושב, אם הוא מכיל מבצר גמדים)

ג'ונגל או ביצה: איזור ספר או מרחבים

מדבר: איזור ספר או מרחבים; אולם, נווה מדבר יכול להיות מכל סוג

אוקיינוס: מרחבים (פני הים), או כל סוג (מתחת פני הים)

יישם את ההנחיות הבאות, על־פי העיירות והערים הממוקמות (אלא אם כן פני השטח מגבילים):

כל חמולה של דמויי־אדם נחשבת תרבותית, בלי קשר לאוכלוסיה שלה.

כל איזור בן 1 עד 6 משושי מפה (12 ק"מ למשושה) של עיר או עיירה גדולה (ראה פרק 17 עמוד 257) הוא מתורבת.

כל איזור בן 1 עד 3 משושי מפה (12 ק"מ למשושה) של איזור מיושב הוא איזור ספר.

כל האיזורים האחרים הם מרחבים.

הערות אלה הן הנחיות ושה"מ אינו מוגבל לטווחים שניתנו. ייתכן שאיזור לא יכיל ערים או עיירות גדולות כלל, ועדיין ייחשב "מיושב".

3. **אוכלוסיה:** משפחות איכרים הן חלק חשוב מכל דומיניון, והן עובדות ומישבות את האדמה. בכל משפחת איכרים ממוצעת 5 נפשות יצרניות. "המספר ההתחלתי" הרגיל של משפחות איכרים משתנה על פי סוג האיזור של משושה המפה:

מיושב: 500-5,000 משפחות למשושה.
איזור ספר: 200-1,000 משפחות למשושה.
מרחבים: 10-100 משפחות למשושה.

בכל חודש תגדל או תקטן האוכלוסיה מעצמה, בקצב שנקבע על־פי מספר המשפחות הנוכחות:

אוכלוסיה (משפחות)	גידול
1-100	+25%
101-200	+20%
201-300	+15%
301-400	+10%
401-500	+5%
500+	+1% עד +5%

בנוסף, כל משושה יכול להרוויח או להפסיד 1 עד 10 משפחות בחודש, מסיבות רבות (תאונות, מזג אוויר, קציר טוב או גרוע וכולי).

4. **משאבי הדומיניון:** לכל דומיניון יש משאבים טבעיים – חיות, מינרלים או צמחים. הסוג המסוים יכול להיות מגוון מאד. איכרים משתמשים ומספקים את המשאבים, והשליט גובה מס על הכנסותיהם.

ראשית, בחר, או קבע באופן אקראי, (השתמש ב־1ק10) את כמות המשאבים בדומיניון. עבור דומיניונים הגדולים ממשושה מפה אחד (36 ק"מ), ניתן להחיל זאת עבור כל משושה. לאחר מכן, בחר, או קבע באופן אקראי (השתמש ב־1ק10) את סוג המשאבים. בעת הבחירה, קח בחשבון את מיקום הדומיניון ואת פני השטח; לדוגמה, במדבר יש מעט מאוד מקורות ירק.

טבלת משאבי הדומיניון

גלגול קוביה	משאבים שהתקבלו
1	משאב אחד
2־7	שני משאבים
8־9	שלושה משאבים
10	ארבעה משאבים
גלגול 1ק10	**סוג המשאב**
1־3	חיה*
4־8	צמח**
9־10	מינרל***

* *חיה*: חלב, שומן ושמן, דגים, עור, פרווה, עדרים, דבורים (דבש ושעווה), סוסים, שנהב.

** *צמח*: גידולי חווה, מזון, שמן, מספוא, עץ, ניר, יין.

*** *מינרל*: נחושת, כסף, זהב, פלטינה, ברזל, עופרת, בדיל, אבני חן, זפת ונפט, חימר, מחצבות אבן, פחם.

מינהל הדומיניון

שליט הדומיניון קובע את כל החוקים ואת כל תעריפי המס ושולט בחיי האיכרים כרצונו. אדונו של השליט מותיר, בדרך כלל, את כל העניינים בידי השליט המקומי, מבלי להתערב בהם, אלא במקרים הקיצוניים ביותר. השליט הרם יותר מצפה, בעיקר, ליציבות ולא להרבה יותר מכך.

שליט דומיניון הוא שופט עליון ומחוקק. השליט מחזיק במספר "בתים" לאירועים רישמיים. בבית הדין נשפטים תיקים פליליים. נערכות ישיבות כבוד, בהן מחולקים פרסים מסוגים שונים. ישיבות קבלת פנים נערכות כדי לכבד מבקרים, במיוחד אצילים. כשלון בכיבוד נאות של אציל מבקר מהווה עלבון ישיר; כשלון בכיבוד האדון מהווה בגידה.

ניהול הדומיניון בזמן שלום, לעיתים קרובות, נותר בידיו של הנציב, נציגו של השליט. בזמן מלחמה, הנציב מעמיד את יכולותיו לשרות יועץ המבצר או לשירות מפקד צבאי אחר, אשר מונה על־ידי השליט. "מועצה שלטת" מורכבת מיועצים שונים, כל אחד מהם בעל איזור סמכות משלו.

הכנסת הדומיניון

לכל שליט דומיניון הכנסה משלושה מקורות: הכנסה רגילה, הכנסה ממשאבים והכנסה ממס.

הכנסה רגילה היא שירות המקביל ל־10 פ"ז בחודש עבור כל משפחת איכרים. אין מדובר בכסף; זהו ערכם של השירותים והחומרים ממקורות שונים (משתמשים בהם לתשלום מיסים לאדון, בחגים ובביקורי אצילים). האיכרים עובדים בשדותיו של השליט, מגדלים את החיות ומטפלים בהן, משמשים כמלווים, סוללים דרכים, מתקנים בניינים וכולי. מבנה המשחק המופשט משמש לייצוג אספקטים רבים בחיי ימי־הביניים.

הכנסה ממס היא, בדרך כלל, פיסת זהב אחת לחודש עבור כל משפחת איכרים, במזומן. תעריף המס המדויק נקבע על־ידי השליט, אך מיסים גבוהים או נמוכים יותר עלולים לגרום לבעיות שונות (ראה דרגת אמון).

ההכנסה ממשאבים משתנה על־פי סוג המשאבים, בדרך זו:

חיות:	2 פ"ז לכל משפחת איכרים
ירקות:	1 פ"ז לכל משפחת איכרים
מחצבים:	3 פ"ז לכל משפחת איכרים

כאשר דומיניון קיים נרכש, ההכנסה מתחילה לזרום מיד. כאשר בונים דומיניון חדש, ההכנסות מתחילות לאחר חודש.

לכל שליט השולט ביותר מדומיניון אחד יש מקור הכנסה נוסף – הכנסה משליטים פחותים יותר, אשר נשבעו אמונים לד"ש והיא נקראת לעיתים "מס מלח". כל שליט, בכלל זה ד"שים, חייב לשלם 20% מכל הכנסה לאדונו (שליט דומיניון גדול יותר).

הכנסות דומיניון ונק"נ

שליטים שהם ד"שים משיגים נקודות נסיון משליטה, על־ידי איסוף הכנסות ממשאבים ומיסים מנתיניהם האיכרים. שליט שהוא ד"ש או דב"ש צובר נקודת נסיון אחת עבור כל פיסת זהב של הכנסה ממשאבים או ממיסים, אך אינו מקבל אף נקודה עבור הכנסה רגילה או הכנסת "מס מלח". נקודות הנסיון נצברות בסופו של כל חודש. כשה"מ תוכל לרצות כי הד"ש יתאמץ לשם קבלת נקודות הנסיון – יילחם במפלצת, יצא לקרבות, יטפל בבצורת וכולי.

דוגמה: ד"ש נשבע אמונים לרוזן דב"ש, ומקבל ברונות קיימת באיזור מרחבים בן משושה מפה אחד. יש בה 200 משפחות איכרים, עם מחצב יחיד ומקור חיות אחד. השחקן מחליט להשתמש בתעריף המס הרגיל. בחודש הראשון, הברון הד"ש מקבל הכנסה בשווי 3,200 פ"ז: 2,000 פ"ז של הכנסה רגילה, 1,000 פ"ז של הכנסה ממשאבים ו־200 פ"ז הכנסה ממס. עבור אותו חודש, השיג הד"ש 1,200 נק"נ משליטה בדומיניון. אולם, אם הד"ש אינו עושה דבר במשחק, אין הוא צריך לקבל פחות נקודות נסיון.

במהלך החודש השני גדלה האוכלוסיה ב־40 משפחות (20% מ־200) ר־5 משפחות אחרות מגיעות לבגרות (על־ידי גלגול אקראי), כך שמניין האוכלוסיה החדש הוא 245 משפחות. סך כל ההכנסה בחודש השני הוא 3,920 פ"ז: 2,450 פ"ז הכנסה רגילה; 1,225 פ"ז הכנסה ממשאבים; 245 פ"ז הכנסה ממס. סך כל נקודות הנסיון לאותו חודש הוא 1,470.

שנה תהליך זה על־פי הצורך, כדי לשמור על איזון המשחק. ד"שים לא יצברו מספר רב של נק"נ אם ימנעו מהרפתקות! ד"ש לא ירוויח יותר מדרגת נסיון אחת עבור 12 עד 18 חודשי שלטון (בלי לקחת בחשבון נק"נ עבור הרפתקות).

ד"שים אדונים אינם צוברים נק"נ מתוך תשלומי שליטיהם הפחותים ("מס המלח"). תשלומים אלה באים, בדרך כלל, בצורת חיילים או שכירי חרב, אך יכולים גם להינתן במזומן. הכנסה זו נרשמה כבר לזכותו של השליט המקומי (למטרות נק"נ) ואינה יכולה להיחשב כנק"נ עבור שליטים אחרים.

שים לב, כי נקודות הנסיון הנצברות על־ידי דב"שים הן תמיד מחצית מן הכמות הניתנת לד"ש, בעקבות הרפתקות, שלטון, או פעילויות אחרות. שליטים דב"שים יכולים, לכן, לעלות בדרגתם (ובכוחם) ככל שעובר הזמן, אך לא באותה מהירות כמו ד"שים.

שה"מים מסוימים עשויים להתנגד לכך שד"ש יקבל נסיון עבור שהות פסיבית בדומיניון. ישנן דרכים למנוע אי־פעילות של ד"ש. שה"מ יכול להגביר את הסיכוי למרידה ב־10% עבור כל שנה בה נשאר הד"ש בדומיניון (או ב־5% עבור כל חודש). לחילופין, יכול שה"מ להכפיל את הסיכוי הרגיל לאירועים בלתי־טבעיים עבור כל חודש משחק. וודא כי השחקנים מודעים לעונשים אלה מראש.

להלן הבהרות שימושיות לחישוב הכנסת דומיניון ונק"ן הנצבר ממצבים מיוחדים.

משאבים עשירים: כל משושה דומיניון המכניס יותר מ־15,000 פ"ז ממשאבים זקוק לשליט מקומי משלו, שהוא אדונו של משושה זה בלבד. אחרת, חלק מן המשאבים ייגנב על־ידי שודדים, איכרים חמדנים, שליטים שכנים, או אנשים פרטיים אחרים, החומדים את העושר (קX10פ10%).

המשושה העשיר ושליטו יכולים להיות חלק מדומיניון גדול יותר, הנשלט על־ידי ד"ש; במקרה כזה, הד"ש מרוויח 20% מן ההכנסה, אך אינו זוכה בנסיון עבורה.

הגבל כושר משפחתי: כל משפחה יכולה לעבד מקור אחד בלבד.

אחזקת משאבים: יש לעבד את כל המשאבים באיזור. אין להתעלם מחיות וירקות לטובת ניצול מרבי של מחצבים; דרך שלטון כזו תגרור מרידה. כל משאב ייתמך על־ידי 20% מסך כל המשפחות במשושה (לפחות). משפחות איכרים רבות מעדיפות עבודות חקלאות על־פני עבודה במכרה ויתנגדו בתקיפות, אם יוכרחו לעבוד בענף הכרייה. אם משפחות איכרים נאלצות לעבוד במכרה, הוסף עונש, כנגד בדיקת האמון הבאה של הדומיניון, 1– עבור כל 10 משפחות (המהוות יותר מ־50% מן האוכלוסיה) אשר אולצו לעבוד שם.

ניהול רשימות

בידו של השחקן צריכות כבר להיות רשימות אודות הדומיניון: מיקומו, גודלו, אוכלוסייתו, סוג המשאבים שבו ומספרם, שלוש הכנסותיו, סך כל הכנסותיו לחודש וסך כל נקודות הנסיון שהשיג בחודש. ההכנסה נוספת לאוצר הדומיניון, הנשמר על־ידי הדמות. שים לב, כי האוצר הוא צירוף של מזומנים, סחורה ועוד. יש להניח, כי הסחורה תימכר כשיתאפשר הדבר, תוך שימוש בערוצי מסחר. ערך האוצר משמש לכיסוי התשלום לחיילים, לבניית מבנים חדשים ולעניינים אחרים. רק לחלק מן האוצר (20 עד 50 אחוז) ניתן להתייחס כאל מזומנים במהלך חודש אחד כלשהו, היתרה משולמת לאדון כמס. הד"ש יכול להוסיף מזומנים לאוצר כרצונו.

השחקן יערוך רשימות עבור כל אחד מפרטי הדומיניון הבאים:

* גודל הדומיניון וסוג המשושה (כל אחד)
* אוכלוסיה נוכחית
* סוג המשאבים ומספרם
* אוצר עדכני (מזומנים וסך־הכל)

הוצאות דומיניון

בהנחה כי העלות הכוללת לאחזקת מבצרים נוכתה כבר מכל ההכנסות; שליט ד"ש אינו צריך להוציא כסף נוסף למטרה זו. אולם, עלויות אחרות, המחייבות תשלום, עלולות לצוץ. *כל הוצאות הדומיניון מנוכות מאוצר הדומיניון, בסופו של כל חודש משחק.*

ראשית, אם הדומיניון הינו חלק מדומיניון גדול יותר, 20% *מכל* הכנסה יינתן לשליט הרם יותר מדי חודש. "תשלומים" כאלה ניתנים, בדרך כלל, בצורת חיילים ולעיתים באמצעות סחורות.

שנית, יש לשלם 10% *מכל* הכנסת הדומיניון לשלטון הדת (מסדר הכוהנים המקומי הנפוץ ביותר). אין זה הכרחי לחלוטין, אך זוהי המלצה חמה. אם מעשר זה (עשירית) לא ישולם, שום כוהן לא יורשה לערוך כל טקס שהוא באותו

דומיניון (בכלל זה צורות ריפוי למיניהן). אם ישולם סכום נמוך יותר, ייתכן שטקסים מסוימים לא יערכו; לשלטון הדת סבלנות מוגבלת.

הוצאות אחרות עשויות לכלול את הדברים הבאים (אך אינן מוגבלות אליהם בלבד): יועצים ופקידים אחרים; בידור לאורחים; חגים ומישתים; חיילים; ותחרויות.

מבקרים

כל שליט המבקר מבצר יצפה לשירות ולנוחות כמו בבית. הדבר עלול להיות יקר למדי, במיוחד במהלך ביקורי אצילים.

ההוצאה הבסיסית היא בפיסות זהב עבור כל יום ביקור; המחיר כולל את כל עלויות הכלכלה לפמליית האציל. כאשר מתארח יותר מאציל אחד בו זמנית, השתמש בתואר הגבוה ביותר המתאים. עבור כל מבקר בעל תואר, המלווה את השליט רם המעלה, הוסף 50 פ"ז לעלות.

העלות כוללת משתה אחד ליום, אך אינה כוללת מתנות הניתנות לשליט המבקר (נוהג מקובל).

טבלת מחירי ביקורי אצילים

תואר האורח	מחיר (פ"ז/יום)
ברון	100
ויקונט	150
רוזן	300
מרקיז	400
דוכס	600
ארכידוכס	700
נסיך	*
מלך	1,000
קיסר	1,500

* המחיר לנסיך נקבע על־ידי תואר האצולה (הדומיניון) פלוס 100 פ"ז; למשל, ביקור מנסיך רוזן עולה 400 פ"ז ליום.

הזכר לשחקנים לקחת בחשבון הוצאות אלה, כאשר הדמויות מבקרות בדומיניונים פחותי־מעלה משלהן. ביקור בן שבוע של דוכס אצל הברון יכול להכניס את הברון המסכן לחובות כבדים.

אף כי איכרים ונתינים אחרים של הדומיניון נאמנים רק לשליט המיידי שלהם, הם יצייתו לאציל האורח, אלא אם הוראותיו יהיו מנוגדות להוראות הכלליות ולחוקים של השליט המקומי.

חגים

שליט אציל או שלטון הדת רשאים להכריז על חג. החג משפיע על כולם במחוז; לדוגמה, חגו של מלך הוא כלל־מדינתי. עלות החג מנוכה מן ההכנסה הכוללת של האדם, אשר הכריז עליו (המעשר של מסדר הכוהנים, 20% של האדון השליט וכולי). אם מוכרז החג על־ידי רוזן או בעל תואר נמוך יותר, העלות היא פיסת זהב אחת לאיכר (5 פ"ז למשפחה). אם מוכרז החג על־ידי דוכס או שליט בעל תואר רם יותר, העלות היא 2 פ"ז לאיכר. שלטון הדת מכריז, בדרך כלל, על שני חגים בשנה; המלך (אם קיים) מכריז, בדרך כלל, על אחד.

חיילים

חוק אחד בחברת ימי־הביניים, שהוא אולי החשוב מכולם, אומר: "תמוך באדונך". כשלון בכך משמעו איבוד כבוד, נאמנות, תמיכה, דומיניון ואפילו חיים.

בדיקת אמון

בדיקת אמון נערכת כאשר:

1. שנת משחק חדשה מתחילה.
2. חגיגה או כל דבר טוב אחר שהאוכלוסיה ציפתה לו בוטל (ראה "חג" וכו').
3. אסון טבע התרחש (ראה "מאורע").
4. כח צבאי עוין נכנס לשטח הדומיניון.
5. משהו שיכול להשפיע על הדומיניון כולו אירע (לבחירת שה"מ).

אל תגלגל את הקוביות כדי לבצע בדיקת אמון. פשוט הוסף את התוצאות הניתנות למטה לרמת האמון העדכנית (אפשר להתאים אותה למצב).

א. **450־500+**: הדומיניון אידיאלי. השתמש בהשפעות הבאות:
1. כל ההכנסות גדולות ב־10% מהרגיל.
2. סוכנים המרגלים למען דומיניונים אחרים יכולים להתגלות בסוד לשליט (75% סיכוי לכל סוכן).
3. אם בדיקה אקראית מצביעה על אסון במהלך השנה הקרבה, קיים 25% סיכוי שהאסון לא יתרחש.
4. שינוי ברמת האמון של הדומיניון לא ירד מתחת ל־400 בבדיקה הבאה.
5. הוסף 25 נקודות לרמת האמון בבדיקת הנאמנות הבאה.

ב. **400־499**: הדומיניון **משגשג**. השתמש בהשפעות 1, 2 ו־3 הניתנות ל־א' (אידיאלי).

ג. **350־399**: הדומיניון **שופע**. השתמש בהשפעות 1 ו־3 הניתנות ל־א' (אידיאלי) והשתמש בהשפעה 2 עם 25% סיכוי לכל סוכן.

ד. **270־299**: הדומיניון **יציב**. השתמש בהשפעה 2 הניתנת ל־א' (אידיאלי) אולם עם 25% סיכוי לכל סוכן.

ה. **230־269**: הדומיניון **ממוצע**. אין השפעות מיוחדות.

ו. **200־229**: הדומיניון **לא־יציב**. יש סיכוי של 1 מ־6 שרמת האמון תרד פתאום ב־10%.

ז. **150־199**: הדומיניון **ממרה**. השתמש בהשפעות הבאות:
1. חצי מהאיכרים (1/2 2 ממספר המשפחות) יוצרים מיליציית איכרים. (השתמש בחוקי הקרב ההמוני של מכונת המלחמה מפרק 9 אם צריך). שים לב: אם כח הדומיניון נמצא בכל מרכז אוכלוסיה (עירה, כפר וכדומה) ושווה לשליש ממספר האיכרים, איכרי האיזור לא יקימו מיליציה עד שהגדודים יעזבו או יתקיפו.
2. ההכנסות ממיסים: אפס.
3. ההכנסה הרגילה היא מחצית, במקרה הטוב, ושליש מהרגילה בכל איזור בו קיימת מיליציית האיכרים.
4. ההכנסה ממשאבים היא מחצית, במקרה הטוב, ושליש בכל איזור בו קיימת מיליציית האיכרים.
5. חמולות דמויי־אדם הגרות בדומיניון או בשכנות לו, לא יתערבו אם לא יתקפו אותם או יתגרו בהם.

ח. **100־149**: הדומיניון **מורד**. השתמש בהשפעות 1 ו־2 הניתנות ל־ז' (ממרה). השתמש בהשפעה 3, אולם עם שליש או רבע ההכנסה הרגילה. השתמש בהשפעה 4, אולם עם שליש או רבע מהכנסת המשאבים הרגילה. בנוסף, השתמש בהשפעה הבאה:
6. מגרעת של 5– מורדת מרמת האמון לכל חודש משחק בו הרמה נשארה מתחת ל־200.

ט. **50־99**: הדומיניון **לוחמני**. השתמש בהשפעה 2 כפי שנרשמה ב־ז' (ממרה); השתמש בהשפעה 3, אולם עם רבע או ללא הכנסה רגילה. השתמש בהשפעה 4, אולם עם רבע או ללא הכנסת המשאבים הרגילה. השתמש בהשפעה 6 כפי שניתנה ל־ח' (מורד), אולם עם מגרעת של 10–. בנוסף על כך, השתמש בהשפעות הבאות:
1. כל בעלי־הסמכות, שיירות המסחר וחבורות הנוסעים באיזור יותקפו על־ידי שודדים.
2. כל אחד מכוחות הדומיניון שינועו בתוך הדומיניון יותקפו על־ידי מיליציית האיכרים, שודדים, סוכני אויב, עריקים או דמויי־אדם עוינים.
3. כל דמויי־האדם עוינים. חמולות בתוך הדומיניון או בשכנות לו יאסרו מעבר אנשים או סחורות; כל ההסכמים והבריתות יבוטלו. יש סיכוי של 50% לכל חמולת דמויי־אדם שהחמולה תספק לאיכרים סיוע צבאי.

י. **1־49**: הדומיניון **סוער**. השתמש בכל ההשפעות שניתנו ל־ט' (לוחמני), אולם הכפל את ההשפעה או קבע 100% סיכוי לכל משתנה. בנוסף על־כך, השתמש בהשפעות הבאות:
1. כל האיכרים נמצאים במרד גלוי; 95% מהם הצטרפו למיליציית האיכרים.
2. אין כל הכנסה עם לא משיגים אותה בכח.
3. רמת האמון של הדומיניון לעולם לא תעלה ל־100 ומעלה עד שהשליט יודח.

כל דומיניון גדול יכול לצפות לתמיכה צבאית (חיילים) מן הדומיניונים הקטנים יותר, על חשבונם. אין דרישה למספרים או לסוגים קבועים של חיילים, אך 20% מן ההכנסה הכוללת חייבת להינתן לשליט הרם, או לשמש לקידום מטרותיו; חיילים מהווים דרך מקובלת להוצאת הכנסה זו.

בשעת מלחמה, מורה האדון על גיוס כללי. כל דומיניון קטן חייב, במקרה כזה, לתרום גייסות רבים אף יותר לצבאות הדומיניון הגדול ממנו, אשר יונהגו, קרוב לוודאי, על־ידי השליט הפחות. בנוסף, בשעת מלחמה מוקם צבא איכרים (סוג גדוד: "עני"), כדי לעזור להגן על המולדת. בדרך כלל, עשירית מאוכלוסיית האיכרים הכוללת יכולה "להתפקד" ולהצטרף לצבא. במידת הצורך, ניתן להכפיל מספר זה, אך סוג הגדודים יורד אז ל"בלתי מאומנים". העלות היחידה של צבא איכרים היא הפסד ההכנסה המקביל (מכל שלושת הסוגים). לדוגמה, אם התפקדו 20% מן האיכרים, ההכנסה הכוללת תהיה רק 80% מן הרגיל באותו חודש.

רמת האמון בדומיניון

רמת האמון בדומיניון היא מידת שביעות רצונה של האוכלוסיה מן השליט שלה. רמת האמון נבדקת בכל שנת משחק, או כל אימת שיש

בכך צורך, בסולם של 1 עד 500. יש לציין את רמת האמון הנוכחית, לצד רישומי האוכלוסיה, ההכנסה וכולי.

קביעת רמת האמון

רמת האמון הבסיסית של דומיניון שווה לסכום של 151 עד 250 (ק%+150), בתוספת ערכן הכולל של כל שש תכונות השליט. רמה זו זהה בתחילת כל שנה חדשה, בלי קשר לשינויים או להתאמות זמניות המתבצעים במהלך השנה.

(ייתכן שתרצה ליצור מערכות מורכבות יותר, על־פי הגורמים השונים בשלטון הדומיניון).

שינוי רמת האמון

תוכל להתאים את המספר הבסיסי בכל חודש בעקבות פעולות הד"ש, אירועים או גורמים אחרים, כרצונך. מומלץ מקסימום בונוסים ועונשים של 50 לחודש, או 10 לפריט. דברים רבים יכולים לגרום לשינוי ברמת האמון, בכלל זה (אך לא רק): תעריפי מס, מספר המבקרים ותאריהם, מספר התחרויות הנערכות, מספר היועצים, פקידים ושליטים, גידול או הצטמצמות האוכלוסיה, מזג האוויר, מספר החגים, שינויים במושבות שכנות, קיומם של שודדים, מלחמות, מספרם של שופטים ושריפים ואיכותם, מספר הכוחות הצבאיים וטיבם, מספר המבצרים, אירועים מכל סוג שהוא ויחסים עם דמויי־האדם השכנים.

החלפת שליטים

אף כי שליט יכול למנות אחרים לתפקידי סמכות (כמצוין בכל תיאור תואר), שלילת תארים היא תהליך מעט יותר מסובך. ניתן להחליף נציב ללא שום בעיה, אך כל החלפה של שליטים אצילים עלולה לגרור תגובה, על־פי נטיית השליט המודח. אם היה השליט יצור תוהו, לא תתרחש כל תגובה בקרב העם הנשלט. אם היה השליט נייטרלי, קיים סיכוי של 50% לתגובה. אם היה השליט סדרני, התגובה להחלפה תהיה מיידית.

כדי למצוא את התגובה המדויקת, גלגל 1ק20, והשווה את התוצאה לרמת האמון בדומיניון, תוך שימוש בטבלה הבאה.

טבלת השפעת החלפת השליטים

רמת האמון	גלגול 1ק20: 1־5	6־10	11־15	16־20
1־99	א	א	א	ש
100־150	א	א	ש	ש
151־199	א	ש	ש	מק
200־230	ש	ש	מק	מק
231־270	ש	מק	מק	מק
271־300	מק	מק	מק	מק
301־350	מק	מק	מק	או
351־400	מק	מק	או	או
401־450	מק	או	או	או
451־500	או	או	או	או

א: תגובה אלימה מצד האיכרים. רמת האמון יורדת ל־49 – "סוערת" (ס) – אם אינה כזו כבר. כוחות מיליציה של האיכרים תוקפים את כל המבצרים; נסיונות התנקשות, חבלה ואפקטים אחרים אפשריים (על פי בחירת שה"מ).

ש: תגובה שלילית מצד האיכרים. הפחת 20 נקודות מרמת האמון (מינימום 0) עבור הבדיקה הבאה בלבד.

מק: האיכרים מקבלים את ההחלפה. אין שינוי.

או: תגובה אוהדת מצד האיכרים. הוסף 20 נקודות לרמת האמון עבור הבדיקה הבאה בלבד.

אירועים בדומיניון

בתחילת כל שנת משחק, כאשר נערכת בדיקת האמון, יכול שה"מ גם לבחור או לקבוע באקראי אירועים (טבעיים ועל טבעיים) אשר יתרחשו בשנה הקרובה. אחוזי סיכוי ניתנים עבור כל אירוע שייקבע באקראי. שה"מ יכול לשנות את הסיכויים כרצונו.

בכל דומיניון צריכים להיות 1ק4 אירועים לשנה. ניתן לשנות תוצאות אקראיות, כדי לשמור על איזון; ארבעה אסונות בשנה אחת עלולים למחוק דומיניון מעל פני האדמה, דבר בלתי הוגן, בדרך כלל.



קוצר המקום אינו מאפשר תיאור מפורט של אירועים; האירועים הכלולים כאן יעזרו לגרות את דמיונו של שה"מ.

טבלת האירועים הטבעיים

הכל תלוי בפני־השטח, במיקום ובפרטים נוספים בדבר הדומיניון.

אירוע	סיכוי
דרך מסחר אבדה	15%
דרך מסחר חדשה	15%
הוריקן*	15%
הר־געש*	2%
טורנדו*	25%
כוכב־שביט	30%
מגפה*	25%
מוות (אדם־חשוב, שליט וכדומה)	10%
מחסור בשוק	25%
מטר מטאורים (משני)	20%
מערבולת	25%
מפולת	5%
משאב אבד	10%
משאב חדש	10%
נפילת מטאורים (ראשית)*	1%
סערה	80%
עודף בשוק	20%
פיצוץ	10%
פרץ מים	25%
רעידת אדמה*	10%
שטפון	10־50%
שינוי באוכלוסיה (פי־שניים מהרגיל)	
תוספת או אובדן	20%
שרפה משנית	50%
שרפה ראשית*	10%

* מאורע זה מהווה אסון.

טבלת האירועים הלא־טבעיים

האירועים הבאים אינם מבוססים על הטבע.

אירוע	סיכוי
אורח חשוב	10%
אירוע קסמי	30%
בוגד	30%
גילוי תרבותי	10%
הגירה	10%
טוען לכתר/מתחזה	10%
כת פנאטית	10%
לידה במשפחה השולטת	20%
ליקנטרופיה	15%
מהפכה (משנית)	10%
מוות בתאונה של בעל־תפקיד	25%
מפלצות משוטטות, קב"פ 20+	75%
פושטים מדומיניונים אחרים	25%
פשיטות בגבול	40%
קשירת קשר למרד	10%
רצח	10%
רשת ריגול	60%
שודדים	50%
תושב מומחה חדש	20%

בפרק זה נדון במגוון רחב של בעיות ומצבים מוזרים, היכולים לצוץ במהלך מערכה ובדרכי ההתמודדות עימם.

בדיקות תכונה

במהלך משחק, ינסה השחקן, במוקדם או במאוחר, לעשות דבר אשר אינו מוסבר בחוקים אלה. ברוב המקרים, פעולה זו תהיה קשורה לאחת ממידות התכונה שלו. דמות המנסה ללכת על חומה צרה מאוד משתמשת בזריזות שלה; דמות המנסה להזיז את הסלע הענק החוסם את המסדרון משתמשת בכוחה.

במצבים כאלה, בקש מן הדמות לגלגל 1ק20 כנגד ערך התכונה הרלוונטית. אם היא מגלגלת מספר השווה לערך שלה או נמוך ממנו, זאת אומרת שביצעה את המשימה בהצלחה; אם היא מגלגלת מספר הגבוה מערך זה, משמע נכשלה.

כאשר המשימה נראית קלה או קשה באופן יוצא־דופן, שה"מ יכול להתאים את הנסיון על ידי הוספת בונוס או עונש למספר אותו מגלגלת הדמות ב־ק20. התהליך כולו נקרא בדיקת תכונה.

ראה גם פרק 5, תחת הכותרת "מיומנויות כלליות"; חוקים אלה מספקים פתרונות חלופיים למצבים מיוחדים.

הזדקנות

בעולם **מו"ד** ניתן לרפא בקלות מחלות, עיוורון ומכאובים אחרים באמצעות לחשי כוהנים. מעבר לכך, נוצר הרושם כי לחשי *החייאת מתים* ו*החייאת מתים משלמת* מעניקים כמעט אלמוות – אך אין זה בדיוק המצב.

דמות מזדקנת צריכה להוות אלמנט מוגבל במשחק. כאשר דמות מגיעה לסופו של משך חיים טבעי, לאמצעים קסומים של הארכת חיים ושימורם תהיה השפעה מועטה, אם בכלל. לחש *החייאת מתים* אמור לשמר את הדמות לתקופת זמן קצרה בלבד (1ק10 ימים, או כל תקופה אחרת שיבחר שה"מ). הגילאים הבאים הם הגילאים המירביים המומלצים עבור גזעי הדמויות:

בני אדם	100	(2ק12 + 95)
זוטונים	200	(2ק20 + 190)
גמדים	400	(ק100 + 375)
אלפים	800	(2ק100 + 750)

השיקוי לאריכות ימים מבטל אמנם עשר שנות הזדקנות, אך שה"מ יכול להגבילו כרצונו. לדוגמה:

1. השיקוי ישפיע רק על הזדקנות בלתי טבעית (כמו זו הנגרמת כתוצאה משד); או,
2. כל יצור חי יוכל לשתות רק חמישה שיקויים כאלה במשך חייו, ולכל שימוש נוסף לא תהיה כל השפעה; או,
3. כל שימוש יוכל גם לגרום להשפעה הפוכה ולהזקין את הדמות בעשר שנים.

משאלה היא הקסם היחיד המסוגל להאריך חיי דמות במידה ניכרת. באופן כללי, צריכה להיות לה השפעה מקסימלית, השווה לזו של *השיקוי לאריכות ימים*, אך ללא מגבלות.

דמויות מסוימות יינצלו מגורל ההזדקנות על־ידי בחירה בנתיב האלמוות והליכה בשבילו. דמויות אחרות, אשר ניהלו חיים ארוכים, מרגשים ופוריים, יקבלו בהבנה את המנוחה הסופית הנלווית למוות, במיוחד אם השחקנים שלהן להוטים לקבל דמויות חדשות ומלאות חיים.

שינויי נטייה

לעיתים קורה ששחקן שוכח את נטיית הדמות שלו (או מתעלם ממנה), ומגלם באופן בלתי הולם הרפתקן. עליך לדבר עם השחקן על הבעיה בפרטיות ולעודד את משחק הנטייה המתאים. לעולם על תעשה זאת במהלך משחק; טפל בבעיה באופן פרטי.

אם הבעיה אינה נעלמת לאחר שהזהרת את השחקן יותר מפעם אחת, תוכל לומר לשחקן לשנות את נטיית הדמות לנטייה אותה הוא משחק למעשה, או להעניש את הדמות, למשל על־ידי איבוד דרגת נסיון אחת.

זכור כי לא אתה שינית את נטית הדמות: השחקן שינה אותה, בכך ששיחק את הדמות כבעלת נטייה שונה.

לעיתים ישנו שחקנים את נטיית הדמות שלהם מסיבות מוצדקות. אם דמות נפגעה מ*קסדת שינוי נטייה*, או מכל אוצר מקולל אחר המשפיע על הנטייה, לשחקן לא היתה, כמובן, ברירה. (בדרך כלל, הנטייה המקורית תשוב זמן קצר לאחר שיוסרו הקסדה או הקללה.) כמו כן, אירועים בחיי הדמות עלולים לאלץ את השחקן להעריך מחדש את אישיות הדמות ולשחק אותה בצורה שונה. כל עוד הוא משחק את הנטייה החדשה בצורה טובה ועקבית, לא צריכה להיות כל בעיה.

אם אתה מעניש על שינויי נטייה, עליך לגמול גם על משחק נטייה טוב, על־ידי הענקת נסיון או אוצרות נוספים.

השפעות האנטי־קסם

לעיתים ניתן להחליש או לשנות קסם כך שהוא מתבטל או מתפקד באופן חלקי בלבד. תופעה זו נקראת אנטי־קסם. אנטי־קסם הוא הסיכוי באחוזים שקסם לא יפעל באיזור נתון.

עבור מרבית הד"שים, המפגש הראשון עם אנטי־קסם מתרחש כשהם מתעמתים עם בוהה, שעינו המרכזית מקרינה קרן אנטי־קסם.

ערך האנטי־קסם של קרן זו הוא 100%; שום קסם לא יפעל בתחום הקרן.

יצורים מסוימים ונדירים מאוד (במיוחד בני האלמוות) הם בעלי אנטי־קסם מוחלט או חלקי.

מדוע קיים אנטי־קסם?

אנטי־קסם נובע מהבדלים בין צורות החיים הרווחות במישורי קיום שונים. קסם הרווח במישורי הקיום הפנימיים (המישור הראשוני, המישור האתרלי והמישור היסודוני) פועל בצורה הטובה ביותר כאשר מטילים אותו על יצורים וחפצים השייכים לאותם מישורים. יצורים ממישורים אחרים אינם בנויים באותה דרך.

כל היצורים השייכים למישורים הפנימיים בנויים ממרכיבי ארבע ספירות הכוח (חומר, אנרגיה, זמן ומחשבה) וכולם מושפעים מספירת האנטרופיה. אולם ליצורים מן המישור האסטרלי ומן המישור החיצוני חסר מרכיב אחד או יותר וביכולתם להימנע גם ממרבית השפעות האנטרופיה.

מושפעי הקסם

אנטי־קסם המשמש כצורת התקפה (קרן הבוהה, למשל) יכול לבטל את השפעותיהן של כל צורות הקסם ובכלל זה פריטים קבועים. ברגע שפריט הקסם זז מחוץ לטווח הקרן, הוא מקבל את כוחו הרגיל בחזרה. אנטי־קסם המוקרן על־ידי יצור כמו בן־אלמוות שונה במקצת: הוא אינו סדיר (קיים אחוז סיכוי כי ישפיע על כל לחש או פריט) ומשפיע רק על קסם זמני.

קסם זמני כולל את כל הלחשים, השיקויים, המגילות, הבדידים, המטות והשרביטים. כל האפקטים דמויי־הקסם הנגרמים על־ידי פריטי קסם קבועים (כמו אפקט ההאצה שיכולה ליצור *חרב מהירות*), הם גם אפקטים זמניים, הניתנים לדיכוי על־ידי אנטי־קסם (פריטי הקסם עצמם אינם ניזוקים).

אם לא מצוינים אחוזי השפעת האנטי־קסם, היא תהיה 100% ותשפיע על כל הקסמים באיזור המצויין. במקרים אחרים, יש לבדוק כל פריט קסם זמני בנפרד, כדי שניתן יהיה לבטל את כוחו ברגע שהוא ניכנס לאיזור האנטי־קסם. אנטי־קסם נבדק בכל סיבוב על־ידי גלגול ק100. השפעת הקסם מתבטלת, אם תוצאת ה־ק100 שווה לאחוז האנטי־קסם הנתון או נמוכה ממנו. ברגע שההשפעה נשללת, היא נותרת מבוטלת לכל אורך ההיתקלות.

תקפות האנטי־קסם

חשוב לזכור כי אנטי־קסם אינו השפעה של *ביטול קסם*. קסם מבוטל יכול להתחדש ברגע שהוא עוזב את טווח ההשפעה של האנטי־קסם. קסם שבוטל בעזרת קרינת אנטי־קסם נותר מבוטל למשך *תור אחד* לאחר שהוא עוזב את איזור האנטי־קסם. משך הזמן במהלכו נשלל השפעת קסם נחשב כחלק ממשך זמן הלחש או ההשפעה. השפעות קסומות המתוארות כמיידיים (*כדור אש, ברק* וכדומה) מושמדות על־ידי אנטי־קסם ואינן מתחדשות מאוחר יותר.

דוגמאות מפורטות

1. **שיקויים**

שיקוי מעוף נכנס לתחום האנטי־קסם של בן־אלמוות. השיקוי מופעל (על ידי גלגול אקראי) והופך למים בלתי קסומים. אם יישתו המים במשך אותו זמן, לא תהיה להם כל השפעה וכל ההטבות יעלמו לעולם. אם לא יישתו, הנוזל ישוב להיות *שיקוי מעוף* רגיל, תור אחד לאחר שיעזוב בן האלמוות.

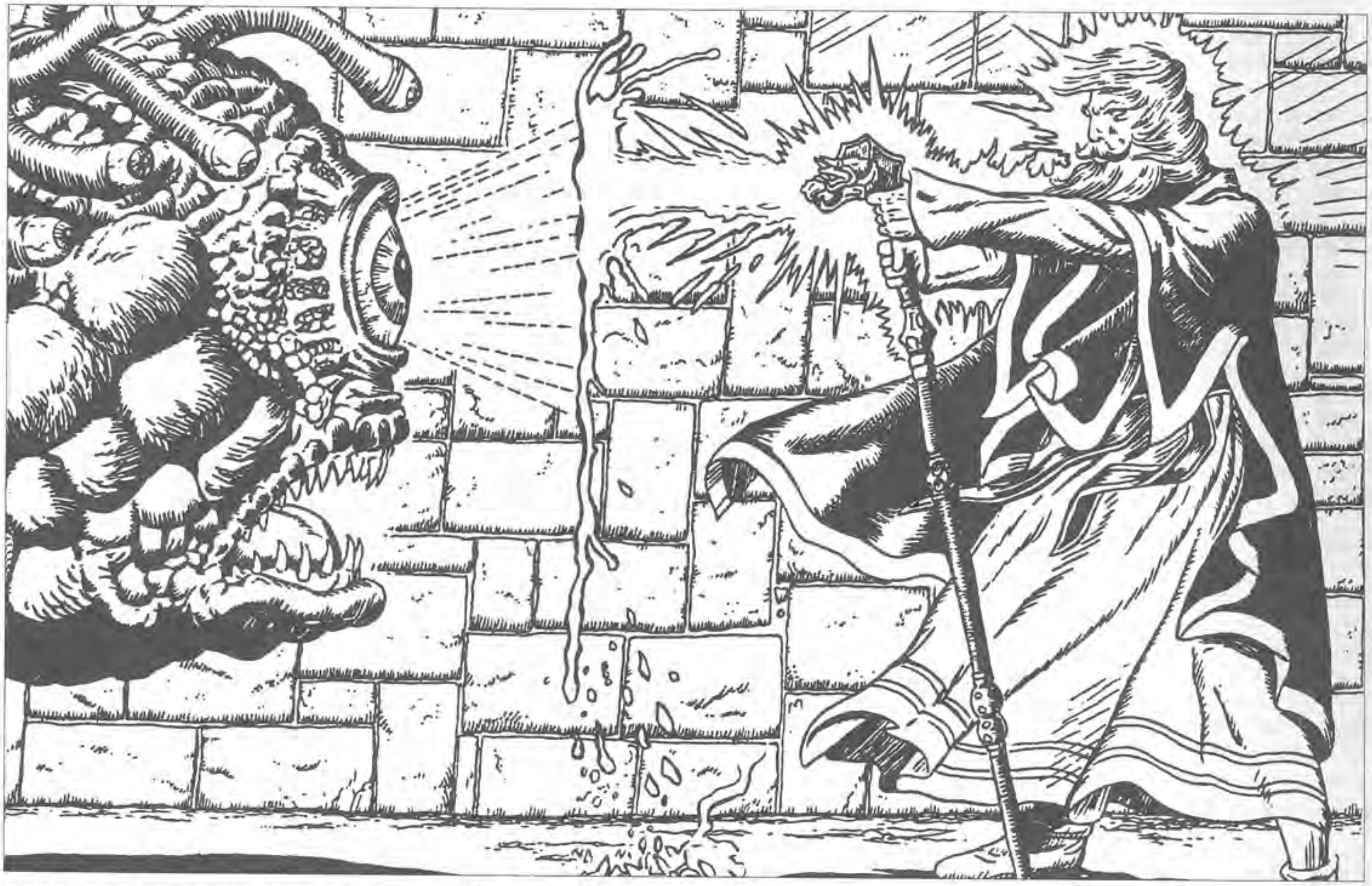
2. **השפעות קסם אישיות**

לוחם בעל *שריון לוחות +3 ומגן +3* שותה *שיקוי לשינוי עצמי*, בעוד בני בריתו מטילים עליו לחשי *ברכה והאצה*. הוא הופך עצמו לענק, מרים אלה הנמצאת בהישג יד, ותוקף בן אלמוות. בעוד הוא מתקיף, הוא ניכנס לטווח אנטי־קסם של בני האלמוות. שה"מ בודק את האנטי־קסם, כשהוא מגלגל פעם אחת עבור כל אחת מהשפעות הקסם של הלוחם.

בגלגול אקראי, *האצה והשינוי העצמי* מתבטלים, אך לא *הברכה*. הדמות שבה מיד לצורתה הרגילה ומאטה את קצב תנועתה לקצב הרגיל, אולם עדיין זוכה בבונוס +1 לגלגולי התקפה ונזק. היא אינה יכולה להשתמש עוד באלה הענקית, אך שולפת במקומה את *החרב +3* שלה. הנשק, השריון והמגן אינם נבדקים, שכן הינם פריטי קסם קבועים.

כאשר שה"מ בודק שוב בתחילת הסיבוב הבא, *הברכה* נשללת אף היא, כך שהבונוסים אינם נחשבים עוד.

תור אחד לאחר שבן האלמוות עוזב, או לאחר שהלוחם **יוצא** מחוץ לתחום האנטי־קסם, השפעות *השינוי העצמי* ו*ההאצה* מופיעות שוב. הלוחם יכול להמשיך להשתמש בהשפעת *השינוי*



העצמי למשך 5 עד 10 תורים נוספים (השפעת השיקוי אורכת 1ק6 + 6 תורים, פחות תור אחד עבור הקרב ותור אחד להתאוששות מהשפעת האנטי־קסם). *ההאצה* נשמר תור אחד נוסף (השפעת הלחש אורכת שלושה תורים). תור אחד לאחר שחוזרות השפעות *ההאצה והשינוי העצמי* חוזרת גם השפעת *הברכה*, ונשמרת ארבעה תורים נוספים.

3. איזורי השפעת לחשים

קוסם מדרגה 25 עומד במרחק 47 מטרים מבן אלמוות רשע, המוקף בעשרה טרולים קשוחים (45 נקודות פגיעה לכל אחד מהם) ומטיל עליהם *כדור אש*. מכיוון ששמע כי בן אלמוות זה הוא בעל השפעות אנטי־קסם אישיות, הקוסם מכוון את הפיצוץ למרחק 3 מטר מבן האלמוות. השחקן שלו מגלגל 20ק6 (המקסימום) לערך של 91 נקודות נזק פיצוץ. שה״מ בודק את הטווח ואת אחוז האנטי־קסם של בן האלמוות ומציין כי השפעת פיצוץ *כדור האש* תתבטל כאשר הוא יגיע לאנטי־קסם.

כדור האש מתפוצץ מחוץ לטווח האנטי־קסם והפיצוץ מתפשט וממלא את רדיוס הספירה הרגיל בן 7 מטר, אך במרחק 1.5 מטר מבן האלמוות הוא נעצר, כאילו נחסם על־ידי מגן בלתי נראה. בן האלמוות לא נחרך וגם לשני הטרולים, אשר היו במקרה במרחק 1.5 מטר ממנו, לא קרה דבר.

אם האנטי־קסם אינו מצליח לנטרל את *כדור האש*, בן האלמוות והטרולים ניזוקים מן הפיצוץ. כל אחד מהם רשאי לגלגל גלגול הצלה כנגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מן הנזק.

אם *כדור האש* היה אמור להתפוצץ בטווח של 1.5 מטר מבן האלמוות והאנטי־קסם ניטרל אותו, לא תתרחש ההתפוצצות כלל. משום שהלחש תקף באופן מיידי, כדור האש לא ישוב בזמן מאוחר יותר.

טענות ותלונות

אם מתפתח ויכוח במהלך המשחק, עצור לרגע את המשחק. הקשב לשני הצדדים וקבל החלטה. לאחר מכן, המשך במשחק מהר ככל האפשר. אל תרשה לויכוח להימשך זמן רב.

הסבר כי כולם מנסים להנות, וכי, במידת הצורך, ניתן ליישב את הויכוח לאחר המשחק.

אם שחקן מתלונן על דרך טיפולך בעניין כלשהו במשחק, הקשב להתנגדות.

היה הגיוני ־ יכול להיות שהוא צודק! אם ביכולתך לפתור את הבעיה על־ידי שינוי תהליך, נסה להציע פשרה הגיונית. לדוגמה, אם שחקן אומר "אתה כל הזמן הורג דמויות באמצעות רעלי!", תוכל לנסות ולהפחית את מספר מלכודות הרעל והמפלצות במערכה שלך.

היזהר לא לשנות חוקים היכולים להטות את מאזן המשחק לטובת הדמויות. מערכת המשחק מאוזנת בקפידה, כדי לספק הנאה לכולם, בעודה מציבה אתגרים בפני הדמויות.

תלונות מסוימות עשויות לנבוע מחמדנותו של שחקן. אוצר או נסיון אינם אמורים להיות קלים להשגה; יש לצבור אותם לאט, תוך שימוש בהנחיות שניתנו.

שחקניך עלולים להשתעמם במהרה מהישגים קלים והדמויות שלהם יתגברו בקלות על רוב המפלצות. אם אינך בטוח כיצד עליך להתמודד עם המצב, פשוט אמור זאת לשחקנים. כולם צריכים ללמוד ולימוד משחק כגון זה יכול להיות תהליך איטי. שחקניך יבינו אם תסביר כי טעית וייתכן שאף תהיה להם המלצה טובה והוגנת להתמודדות עם המצב. אם תודה בטעויותיך ותנסה לתקן אותן, יהיה לך ולשחקניך משחק טוב יותר לטווח ארוך.

לחשי הקסמת איש

בכל פעם שקוסם או אלף מטילים לחש הקסמת איש, ישאל אותך השחקן מהי ההשפעה.

לחש זה ישפיע רק על יצורים מסויימים. השחקן המתחיל ינסה אותו על מפלצות רבות ושונות, וילמד מן הנסיון ומטעויות.

באופן כללי, היצורים המושפעים מלחש *הקסמת איש* מסווגים בפרק 14 כ"דמויי אנוש" ־ אלה הם בני אדם "רגילים", דמויי־אדם, בני אדם ענקים, או יצורים בדמות אדם, השייכים לסוג כלשהו של חברה.

ברגע שקורבן נכשל בגלגול ההצלה כנגד *ההקסמה*, הוא יישאר מוקסם לפחות 24 שעות ולעיתים אף יותר מכך. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה חדש כדי לשבור את הקסם, בכל פעם שהדמות השלטת מציבה את הדמות המוקסמת במצב מסוכן, מבלי שהיא עצמה תיחשף לאותה סכנה, או לאחר משך זמן נתון. משך זמן זה נקבע על־ פי תבונת הדמות ומצויין בטבלת משך זמן ההקסמה.

בני אדם, גמדים וזוטונים יכולים להיות בעלי כל ערך תבונה בין 3 ל־18. לאלפים יש תמיד ערך תבונה 9 או יותר ולקוסמים יש, בדרך כלל, ערך תבונה 13 ומעלה. כאשר תבונת אדם נקבעת באקראי, גלגל 3ק6 עבור מרבית בני האדם, 2ק6 + 6 עבור אלפים (תוך התייחסות לכל תוצאה של 8 כאל 9) ו־1ק6 + 12 עבור קוסמים.

ניתן להקסים חיות אדם מסוימות כאשר הן בצורת אדם, אך דבר זה הוא כמעט חסר תועלת: רק זאבי־אדם וחזירי־בר־אדם מושפעים מכך והקסם יתבטל מיד כשהיצור יחזור לצורת חיה.

טבלת משך ההקסמה
(תדירות גלגולי הצלה חדשים)

תבונה	הצלה לאחר
0	120 ימים
1	90 ימים
2	60 ימים
3	45 ימים
4–5	30 ימים
6–8	15 ימים
9–12	7 ימים
13–15	3 ימים
16–17	24 שעות
18	8 שעות
19	3 שעות
20	1 שעה
21 +	1 תור

טיפוס

גנבים (ורק גנבים) הם בעלי התכונה המיוחדת לטיפוס על משטחים ישרים. למרות זאת, כל דמות יכולה לנסות לטפס על משטחים רגילים יותר (עץ, גבעה תלולה, קיר עם אחיזה טובה לידיים וכדומה). מצבים רבים מתעוררים כשדמות מבקשת לעשות זאת.

באופן כללי, כל דמות בעלת שריון מתכת לא תוכל לטפס היטב. דמויות לבושות עור, או חסרות שריון, אמורות לטפס בקלות, עם סיכויי נפילה קטנים בלבד. במצבים בהם ישנו נסיון לטיפוס "רגיל", קבע מראש את הסיכוי הבסיסי להצלחה.

לדוגמה, אם דמויות מעוניינות לבלות את הלילה על עץ בעל ענפים בולטים, סיכויי ההצלחה של דמות חסרת שריון יהיו 18 מתוך 20. בעלי שריונות מתכת, כמו שריון שרשראות, עלולים לגלות כי סיכוייהם לטפס למעלה קלושים יותר (11 מתוך 20). בדיקות זריזות (גלגל זריזות או פחות ב־1ק20) יעזרו לשה"מ בבדיקת סיכויי הנפילה של הד"שים מצמרות העצים. רשום את הסיכויים בהם אתה מחליט להשתמש, יהיו ככל שיהיו, כדי שניתן יהיה להשתמש בהם שוב בעתיד. זכור כי דמויות נופלות מקבלות 1ק6 נקודות נזק עבור כל 3 מטרים של נפילה.

רמזים

שחקנים מתחילים זקוקים לעיתים קרובות לעזרה בלימוד המשחק. שה"מ המנהל משחק למתחילים צריך לעודד אותם על־ידי שאלות כמו: "אולי אתה מעונין לחפש דלתות סתרים?", או הצעות אחרות. ברגע ששחקן צובר נסיון במשחק אין צורך להמשיך בכך, אך רמזים כאלה יכולים לעזור מאוד למתחילים.

ייתכן שתרצה לאפשר מספר מצבי "הצלחה אוטומטית" כדי לעודד את השחקנים. מי שלעולם אינו מוצא דלתות סתרים יפסיק במהרה לחפש אותן.

כאשר השחקנים צוברים נסיון במשחק, הם יכולים להתחיל לשאול שאלות מסייעות כגון: "האם אנו מוצאים עקבות של יצורים שעברו כאן?" או "אנחנו לא יודעים באיזו דרך להמשיך. יש רמזים?" תוכל להציע להם מידע תיאורי, שאת משמעותו המדויקת יצטרכו לקבוע בעצמם.

לדוגמה, "מספר עקבות מובילות שמאלה, אך אינך יודע כיצד נוצרו". רמזים כאלה יכולים לעזור בהפניית החבורה לכיוון הנכון במבוך. תוכל גם להכניס רמזים כחלק מתיאור החדר.

רמזים צריכים להינתן כשהחבורה מתקרבת לאיזור קטלני, במיוחד בדרגה הראשונה או השניה של המבוך. רמזים כמו ריח איום או עצמות של קורבנות קודמים מזהירים את הדמויות מפני סכנה גדולה בקרבת מקום.

דמויות מדרגה גבוהה יותר מורגלות בסכנות גדולות, ודרגות מבוך גבוהות יותר עלולות, אכן, להכיל מצבי מוות פתאומי. רמזים מעורפלים או מטעים יכולים להינתן על־ידי מפות אוצר אשר נמצאו או נקנו באיזורי מבוך. בדרך כלל, כאשר הדמות מנוסה יותר, הרמזים יכולים להיות מעטים ועדינים יותר.

יצירת דמויות

כאשר לדמות שזה עתה נוצרה ערכים נמוכים בלבד (כל הערכים מתחת ל־9), השחקן רשאי להיפטר ממנה.

עליך לאפשר לשחקנים מתחילים לשחק דמויות המוצאות חן בעיניהם! קשה להנות מן המשחק כאשר נאלצים להשתמש בדמות מסכנה, שכל ערכיה נמוכים מ־9, או ששניים מהם נמוכים מ־6; מדמות כזו יש להיפטר. (מצד שני, ייתכן שהשחקן ירצה לשחק דמות זו; אם ירצה, תן לו לעשות כרצונו.)

אם שחקן מעוניין בסוג מסויים של דמות, אך מגלגל תכונות המתאימות יותר לסוג אחר, ביכולתך להרשות לו להחליף את סכומי התכונות. פשוט החלף את הערך הגבוה ביותר שגולגל עבור הדמות בדרישה הראשית לתכונה המתאימה לסוג בו רוצה השחקן.

נזק לפריטי קסם

כל פריט עלול להינזק מטיפול גס. שריונות וכלי נשק, לעומת זאת, מתוכננים לעמוד בכמות גדולה מאוד של פגיעות.

שה"מ יחליט אם פריט עלול להינזק, בהתאם לפריט ולסוג התקפה ואז יבצע גלגול נזק עבור הפריט.

חלק מכלי הנשיפה (חומצה, אש, קור) יצריכו בדיקות כאלה. אם המשתמש עורך את גלגול ההצלה שלו נגד נשק נשיפה, ניתן לצרף בונוסים קסומים לגלגול הפריט.

נפילות ארוכות (30 מטר או יותר) מצריכות בדיקה. בריכות חומצה, מפולת סלעים ומקרים אחרים של נזק רב מצריכים בדיקת הפריטים שנלקחו. מגילות אין צורך לבדוק, בדרך כלל, אלא כנגד נזקי אש; תוכל לכלול גם נזקי מים, אם תרצה.

כדי לבדוק נזק לפריטים, גלגל 1ק4 או 1ק6 (השימוש ב־1ק6 אם הסיכוי לנזק גבוה). אם התוצאה גבוהה מכוחו של הפריט (מספר הפלוסים), הפריט ניזוק.

פריטים ללא פלוסים יקבלו הערכה למטרה זו. חשב:
כל שיקוי או מגילה כפריט +1;
כל בדיד או מטה כ־+2
וכל פריט קבוע (כמו שרביטים, טבעות, ופריטים אחרים) כ־+3.

גלגול זה יכול להשתנות; לדוגמה, אם דמות נפגעת ממפולת סלעים, ניתן לצרף התאמת זריזות לגלגולים. אם הדמות מנסה לשבור משהו, ניתן לעשות התאמות כוח. אף התאמה לא תעלה על +2. עם זאת, התאמות לסיכוי ההישרדות יכולות להיות כל מספר של הפחתה מן הגלגול. בקבוק שיקוי שהופל משולחן עשוי להצריך בדיקת שבירות, אך עם התאמה של –2 (לכן, רק גלגול של 4 מציין שבירות).

פריט שניזוק, יהיה ניזוק חלקית או הרוס לגמרי. פריטים עם בונוסים קסומים עלולים לאבד נקודה אחת או יותר בעקבות הנזק (על־פי החלטת שה"מ). שיקויים ומגילות יהרסו לחלוטין עקב כל נזק חמור.

שרידים קדושים של חמולות דמויי־אדם

לכל חמולת דמויי־אדם יש פריט קדוש, הנקרא "שריד קדוש" והוא נשמר במרכזו של מבצר החמולה. בשריד מטפלים השומר ו־2ק4 עוזרים. סוגי השרידים השונים מתוארים בהמשך.

משרת השומר עוברת בירושה; כל שומר מעביר את הידע הסודי בדבר הטיפול והשימוש בשריד הקדוש לבנו או לבתו, אך לעולם אינו רושם את הפריטים, שמא יגנבו. ידע סודי זה כולל הנחיות להרכבת פריט מיוחד, כמצוין בכל תיאור דמות.

כוחות השריד הקדוש

כל פריט קדוש מעניק כוח שליטה לשומר עליו. הוא מקרין גם הילה תמידית, בעלת השפעה של "גירוש אל־מתים", הדומה לזו של הכוהן. השריד הקדוש יכול, בזמנים בלתי צפויים (הזמנים המתאימים ביותר לסיפור המשחק), להתגלות כבעל התכונות דמויות־הקסם הבאות; הדבר קורה רק כאשר שה"מ מחליט על כך שה"מ והד"ש לעולם אינו יכול לצפות אירועים אלה.

ריפוי עיוורון
ריפוי מחלה
ניטרול רעל
ריפוי פציעות חמורות
זיהוי פריטי קסם

שליטה

שומר השריד נהנה מיוקרה רבה בקרב החמולה; בידיו כוחות החיים והמוות, פשוטו כמשמעו (בדומה לכוהן אדם). לכן, השומר זוכה ליראת כבוד מצד החמולה כולה.

במבנה המשחק, זוהי תכונת שליטה – השומר יכול לתת הוראות, וחברי החמולה ימלאו אחריהן. בן החמולה היחיד המחוסן מפני השפעה זו הוא ראש החמולה – מנהיג החמולה כולה – המכבד את כוחו של השומר, מכיון שהוא מכיר בו כשירות ומכשיר להישרדות החמולה, אך אינו ירא מפניו. השומר לעולם אינו מנצל לרעה את כוחו; הוא מופעל תמיד לטובת האינטרסים של החמולה ולא של השומר. לעיתים קרובות מתייעצים עם ראש החמולה לגבי מצבים חשובים ופקודות ומעדכנים אותו לגבי כמות הכוח הנוכחית בשריד (ראה כוחות דמויי־קסם בהמשך).

לעיתים רחוקות מאוד, קורה שהשומר נותן פקודה לדב"ש בן חמולה ואילו ראש החמולה מתנגד לה מיידית; מקבל הפקודה מתבלבל, הוא פשוט אינו מסוגל לפעול או לחשוב בבהירות עד שהמצב ניפתר. ד"ש יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, כדי להימנע מבלבול מסוג זה.

גירוש אל־מתים

השריד מקרין ללא הפסקה כוח קסם בעל יכולת גירוש אל־מתים הזהה לזו של כוהן מדרגה 15, בטווח בסיסי של 120 מטר.

במובנים רבים, השפעה זו חזקה מיכולתו של הכוהן, שכן אפילו אם נסיון הגירוש (כנגד צללי לילה או יותר מכך) נכשל, הוא חוזר על עצמו באופן אוטומטי בסיבוב הבא. בנוסף, יש להניח כי האל־מת המגורש לא ישוב (בדוק מוראל והוסף 6- עונש).

כוחות דמויי־לחש

כוחו של כל אחת מן ההשפעות הללו נובע ישירות מן השריד. כוח זה קטן כאשר השומר משתמש בכוחות דמויי־הלחש של השריד.

אפקט גירוש האל־מתים של השריד מתחיל בטווח ראשוני של 120 מטר. כל שימוש בכוח לחש מקטין טווח זה ב־1.5 מטר. כאשר הוא מגיע ל־0, השריד אינו יכול לעשות דבר נוסף; כוח גירוש האל־מתים שלו נשלל, ואף אחד מכוחות הלחש שלו אינו פועל. אם יטופל היטב על־ידי השומר, כוחו של השריד ישוקם בקצב של 1.5 מטר ליום (אך לעולם לא מהר מכך).

ריפוי עיוורון, ריפוי מחלה, ניטרול רעל, ריפוי פציעות חמורות: אפקטים אלה זהים ללחשי הכוהן בעלי אותם שמות, ויש להתייחס אליהם כאילו הוטלו על־ידי כוהן מדרגה 15.

זיהוי פריטי קסם: כדי להשתמש בכוח זה, השומר מציב פריט קסם לצד השריד, משאיר אותו שם ל־24 שעות ואז נוגע בפריט. ידע על הפריט מופיע אז באופן קסום במוחו של השומר. שם הפריט ומספר ה"פלוסים" מתגלים, אך לא מספר המטענים (אם החפץ משתמש במטענים). פריטים מקוללים יזוהו, למרבה הצער, כפריטים רגילים. כמו בשימוש בהשפעות לחשי כוהנים, דבר זה מקטין את טווח השריד ב־1.5 מטר.

השריד הקדוש של הגמדים

כור של כוח נמצא בליבו של כל מבצר גמדים. מרבית כורי הכוח מורכבים משני פריטים: כור היתוך גדול (חפצים המוכנסים לתוכו מחוממים אוטומטית לטמפרטורה המתאימה) וסדן גדול (עליו רוקעים ומעצבים חפצי מתכת). הכור משמש ליצירת *עדשת הגמדים* המופלאה *ושמן החשכה* הנדיר מאוד (המתוארים מאוחר יותר).

כור יכול להשאר ללא טיפול רק אם חמולה שלמה מושמדת. אם מוצא את הכור מישהו שאינו גמד ומשתלט עליו, רוב חמולות הגמדים אשר ישמעו על כך יציעו לרכוש את הכור, בעבור 100,000 פ"ז או יותר (תלוי במשאבי החמולה). אם מסרב המוצא למכור את הכור, החמולה יכולה לשכור גנבים לגנוב אותו, או אפילו לקבץ צבא כדי לכבוש אותו בחזרה, מכיוון שהכור נחשב לרכושם של גמדים, ושל גמדים בלבד.

אולם, אם המוצא מוכר את הכור לגמדים עבור 50% מן המחיר שהוצע (או פחות מכך), החמולה הקונה תעניק לו כפרס תואר כבוד של בן חמולה, אלא אם היה זה הוא שהשמיד את החמולה בעלת הכור במקור.

השריד הקדוש של האלפים

עץ החיים עומד במרכזו של כל מבצר חמולת אלפים. ניתן להשתמש בו הן ליצירת *ספינת האור* המופלאה של האלפים והן לזיקוק שמן *אור השמש* (המתוארים מטה). טעות היא לחשוב כי עץ תבונתי גדול זה הוא טריאנט. לא ניתן להזיזו ואין הוא יכול להזיז את עצמו, אלא בעזרת שומר העץ אלפי. הוא יכול להישאר או להימצא ללא השגחה רק אם הושמדה חמולה שלמה. מרבית מבצרי האלפים ישלמו 20,000 פ"ז או יותר עבור מידע מדוייק על מיקומו של עץ חי חסר־חמולה.

השריד הקדוש של הזוטונים

כור היתוך של להבה שחורה נמצא בלב כל מבצר של חמולת זוטונים. להבה שחורה היא כמו להבה רגילה, אך במהופך: היא מכלה אפר ומשאירה פריטים שלמים. כור ההיתוך - מיכל עץ בצורת פירמידה קטומה, יכול לשמש (יחד עם הלהבה השחורה עצמה) ליצירת *מארג הצללים* המופלא *ושמן הירח* הנדיר מאוד, המתוארים בהמשך.

כור היתוך יכול להשאר ללא השגחה רק אם הושמדה חמולה שלמה. אם יצור שאינו זוטון משתלט על כור היתוך, מרבית חמולות הזוטונים אשר ישמעו על כך יציעו לקנות אותו בעבור 10,000 פ"ז או יותר, או בעבור 100,000 פ"ז או יותר, אם הוא מכיל להבה שחורה (תלוי במשאבי החמולה). אם מסרב המוצא למכור את הכור, יכולה החמולה לשכור גנבים שיגנבו אותו, או אפילו להרכיב או לשכור צבא שיתקיף ויכבוש אותו בחזרה, שכן הוא נחשב לרכוש בלעדי של זוטונים.

אולם, אם מוכר אותו המוצא לזוטונים בעבור 50% מן הערך שהוצע (או עבור פחות מכך), החמולה הקונה את הכור תעניק לו תואר של חבר כבוד בחמולה, אלא אם השמיד את החמולה שהיתה בעלת הכור במקור.

אמנות השימוש בשריד הקדוש

החוקים הבאים הם לשימוש שה"מ והדב"ש בלבד; שום ד"ש אינו יכול להשתתף בבניית פריטים מפורסמים ונדירים אלו. ניתן למקם פריט אחד או יותר מסוג זה במערכה, אך רק מעטים מאוד צריכים להיות קיימים, אם בכלל. יצירתו של כל אחד מהם דורשת מאות שנות עבודה וחמולת דמויי־האדם המעורבת בדבר צריכה להתייחס אליו ביראת הכבוד המתאימה.

גמד

בעזרת כור הכוח יכולים השומר, ראש החמולה ומספר נפחים גמדיים (כולם מדרגה מירבית) לעבוד בצוותא כדי לבנות *עדשת גמדים* – יריעת זהב טהור, המחוברת בעדינות למירקם נייר דק ומושלם. זוהי משימה מפרכת; יש לבצעה באיטיות ובזהירות ולשם השלמתה נדרשות מאות שנים (800 עד 1,000 שנים). העדשה המושלמת היא דיסקית בקוטר 3 מטר, המשובצת בטבעת אבן־חן טהורה והיא משמשת אך ורק ליצירת *שמן החשיכה*. העדשה מרכזת ומזקקת, למעשה, את החשיכה עצמה, לשם יצירת השמן, ויכולה להפיק רק 2 גרם לשנה, אם משאירים אותה בחשיכה מוחלטת במשך שנה שלמה; כל זיק אור מקלקל אותה.

שמן החשיכה עצמו משמש לבניית *ספינות אבן* – מפורסמות אך נדירות, היכולות לנוע בקלות דרך סלע קשה, כמו ציפורים העפות באויר. 200 גרם שמן נדרשים עבור כל ספינה; כל ספינה יכולה לשאת צוות של 10 גמדים, והיא נעה בקצב זהה לזה של מפרשית מלחמה.

לא ניתן ליצור את *העדשה* או את *השמן* בשום דרך אחרת, גם לא באמצעות *משאלה*.

חמולות גמדים יכולות ליצור גם פטישים, מגינים, שריונות, ופריטים קסומים אחרים האופייניים לגמדים, בעזרת כור כוח. חישובי העלות וזמן הבניה נותרים לשיקול דעתו של שה"מ.

אלף

שומר העץ, ראש חמולה ומספר עוזרים (כולם מדרגה מירבית) אלפיים יכולים להשתמש בעץ חיים כדי ליצור *ספינת אור* מפורסמות, אך נדירות ביותר, באופן הבא:

שומר העץ מושך מדי חודש 2 גרם שרף מעץ החיים, והופך אותם לטיפה יחידה של נוזל מוזהב. לשם כך נדרש טיפול מדוייק, פן יפגע העץ ממשיכת הנוזל (דבר העשוי בהחלט להקטין, או אף לשלול, את כוחותיו המיוחדים). ראש החמולה והעוזרים מכוונים את ענפי העץ, כך שיניבו מספר עלים בעלי מרקם חלק ומושלם מדי שנה. השרף המזוקק מעורבב עם אבקת ורידי העלים וכך נוצר *שמן אור השמש* - תמצית מזוקקת של האור עצמו. התהליך יכול להניב רק 2 גרם *שמן* לשנה.

עלים מושלמים אחרים יגוהצו בזהירות לצורת גוף *ספינת האור*, עליה יוטלו כישופים (המוכרים רק לשומר העץ). ברגע הנכון בשנה נמרח *השמן* על גוף הספינה שהוכן במיוחד והכישוף הסופי מוטל. אם הכל פועל כשורה, *ספינת האור* מושלמת, והיא מסוגלת לעוף באוויר 120 מטר לסיבוב, כל עוד יש בנמצא אור שמש (המניע אותה). 200 גרם שמן דרושים עבור כל *ספינת אור*; כל ספינה יכולה לשאת עשרה אלפים.

לא ניתן ליצור את השמן בשום דרך אחרת, קסומה או בלתי קסומה ואפילו לא באמצעות *משאלה*.

חמולות אלפים יכולות לבנות גם קשתות, חכות, חרבות, ופריטים קסומים אופייניים אחרים מעץ החיים. עלות וזמן הבניה נתונים לשיקול דעתו של שה"מ.

זוטונים

כור הלהבה השחורה הוא פירמידה קטומה, עשויה מעץ נדיר, בעלת בסיס מוצק וחור משולש בכל צד. הלהבה השחורה, שבתוך כור הלהבה השחורה, הפוכה בדיוק מלהבה רגילה; צבעה שחור והיא פולטת קרירות וחשיכה, לצד "צללי" אור מנצנצים הפוכים. הלהבה תכלה, בדרך כלל, כל דבר שאינו דליק ולא תפגע בפריטים דליקים (לכן עשוי המיכל מעץ). ניתן להשתמש בלהבה שחורה כדי להדליק לפיד מבלי לשרוף אותו וכדי לגרום לנזק קר, כמו להבה רגילה אך בהיפוך. להבות שחורות משיבות אפר לצורתו המקורית, אך אינן משיבות לחיים קורבן שרוף.

בעזרת הכור והלהבה השחורה יכולים שומר הלהבה הזוטוני, ראש חמולת הזוטונים ומספר שריפים זוטונים לעבוד יחדיו כדי לבנות *קורי צללים*. לעיתים נדירות, הצללים המוזרים הנוצרים מן הלהבה השחורה יהיו בעלי קיום פיזי לזמן קצר; ניתן לשמר פיסות אלה אם תופסים אותן ושמים אותן מיד בתוך הכור. כאשר נלכדים מספיק צללים (הליך האורך 200 שנה), יכול השומר למשוך כוח מן הכור עצמו (בהשתמשו בסודות העתיקים) ולארוג את *קורי הצללים*, רשת בת 3 מטרים רבועים של קורים וחוטים. לא ניתן לראותה בשום דרך (אפילו לא

באמצעות קסם), אלא לאור בצללים או באור ירח והיא נשמרת ומאוכסנת בקפידה רבה על־ידי השומר.

הרשת משמשת למטרה אחת בלבד והיא איסוף אור הירח. כאשר מחזיקים השומר וראש החמולה את *הרשת* לילה שלם תחת אורו של ירח מלא ומזמרים את המשפטים העתיקים הידועים להם בלבד, אור הירח נלכד ומזוקק ומניב טיפה אחת של נוזל כסוף. *שמן אור־ירח* זה נאסף, נשמר בצל ואינו נחשף לאור יום. כל אפקט מצריך 2 גרם שמן (הנאסף במשך 7 עד 10 שנים), המשופשף אל תוך אריג (לעיתים קרובות לשם הכנת מפרש או עפיפון). לכל פריט המטופל בדרך זו יכולת מעוף של 120 מטר לסיבוב באור הירח המניע אותו.

זוטונים יכולים ליצור גם פגיונות חרבות ופריטים קסומים אחרים האופייניים לזוטונים, על־ידי שימוש בכור הלהבה השחורה. עלות ומשך ההכנה נותרים לשיקול דעתו של שה״מ.

דלתות

דלתות שכיחות במרבית המבוכים. דלתות רבות נעולות ורבות אחרות תקועות. דלת נעולה לא ניתנת לפתיחה לפני שפורץ אותה גנב, או שקוסם מטיל עליה לחש *פריצה*. כל דלת שאינה נעולה יכולה להפתח בקלות על־ידי כל מפלצת. דלת שנפתחה תיסגר, בדרך כלל, לאט בחזרה, אלא אם משתמשים במוט כדי לשמור את הדלת פתוחה, או שפשוט מחזיקים בה.

תכונת "פתיחת דלתות"

דלת תקועה יכולה להיפתח בכוח על־ידי כל דמות. אם שחקן אומר "אני אפתח את הדלת," גלגל 1ק6. אם התוצאה היא 5 או 6, הדלת נפתחת בהצלחה. גלגול זה ישתנה על־פי התאמת ערך הכוח של הדמות, אך גלגול של 6 תמיד יפתח דלת תקועה.

כל דמות יכולה לערוך נסיון כזה פעם אחת בסיבוב. עם זאת, אם נכשל הנסיון הראשון לא ניתן להפתיע את המפלצות שבצידה השני של הדלת; הן שמעו כבר את הרעש.

דלתות סתרים

כל דמות יכולה לחפש דלתות סתרים. השחקן חייב לתאר את איזור החיפוש המדוייק. חיפוש באיזור של 3 מטרים רבועים אורך כתור אחד. אם שחקן אומר: "הדמות שלי תחפש דלתות סתרים," גלגל 1ק6. עליך לגלגל תמיד, בין אם קיימת דלת סתרים ובין אם לא, כדי שהשחקנים ימשיכו לנחש. אם קיימת דלת סתרים והתוצאה היא 1, הדמות מצאה את הדלת. אלפים מוצאים דלתות סתרים עם גלגול של 1 או 2.

ברגע שנמצאה דלת סתרים ומיקומה המדויק צויין במפה, כל מי שיקרא במפה יוכל למצוא את דלת הסתרים מאוחר יותר (אין צורך בגלגול). דלת סתרים או חבויה לא תפתח עד שלא ימצאו אותה.

דלתות מיוחדות

ישנן דלתות שנפתחות בכיוון אחד בלבד. דלתות כאלה לא ניתן לפתוח בכוח מן הצד הלא נכון, אך הן יפתחו כרגיל אם משתמשים בלחש *פריצה* (מכל כיוון).

ציוד שלא צויין

אין לאפשר לשחקנים מתחילים לרכוש ציוד שונה מזה שצויין ברשימות בפרק 4, אלא אם כן אתה מחליט אחרת. אם שחקן מעוניין בפריט ציוד שאינו מופיע ברשימה ואתה מחליט לאפשר לו זאת, עליך לקבוע את מחירו, עומסו ומאפיינים אחרים; אם תאפשר לשחקן להציג את מאפייני הציוד, אתה עלול להיתקע עם ציוד בלתי־מאוזן שעלול ליצור בעיה במערכה.

לחשי האצה

ישנן דרכי קסם רבות בהן יכול יצור לנוע ולהילחם במהירות רבה מן הרגיל. החוקים הבאים מתאימים במצבים כאלה:

1. גלגולי הצלה אינם מושפעים לעולם מהבדלי מהירות.
2. גלגולי פגיעה זוכים בבונוס 2+ עבור כל הבדל מהירות. דמות מזורזת, השותה *שיקוי האצה*, משיגה על־ידי כך בונוס כולל של 4+, עבור כל גלגול התקפה כנגד יריבים הנעים במהירות רגילה, אך רק בונוס של 2+ כנגד יריב מואץ יחיד. בונוס זה משפיע רק על גלגולי הפגיעה ולא על גלגולי נזק.
3. דירוג השריון של יצור מואץ אינו שונה מהדרג״ש שלו במהירות רגילה, אך הוא מקבל בונוס דרג״ש של 2– עבור השפעת המהירות הבאה. לכן, אל לוחם בעל שריון מתכת ומגן (דרג״ש 2) מתייחסים כאל דרג״ש 0 אם "מהירותו מוכפלת" (בעקבות השיקוי או הלחש, למשל).
4. בדידים, מטות, שרביטים, לחשים ואפקטים קסומים אחרים אינם מושפעים ממהירות. השימוש בקסם אורך תמיד משך זמן רגיל, ללא בונוסים או עונשים עבור השפעות מהירות.
5. ניתן לצבור שני סוגי מהירות שונים מקסימום. לדוגמה, אם דמות שותה *שיקוי האצה* והיא מואצת, הדמות נעה בקצב מהיר פי ארבעה מן הקצב הרגיל שלה – פי שניים בשל השיקוי, ופי שניים בשל הלחש. הגברת הקצב המקסימלית היא פי ארבע מן הרגיל; ניסיונות ל"מהירות משולשת", או קצב מהיר יותר, נכשלים תמיד. עבור כל דרגת מהירות, הגבר את מספר ההתקפות שהדמות יכולה לבצע בסיבוב.
6. סוגי מהירות זהים אינם מצטברים. אם לחש *האצה* מוטל על דמות הנתונה כבר תחת השפעתו של לחש *האצה* אחר, ללחש השני לא תהיה השפעה.
7. שה״מ יכול להוסיף הגבלות אחרות כרצונו. לדוגמה, עשויות להיווצר בעיות בתקשורת בשל הבדלי מהירות, במיוחד כאשר דמות, הנעה במהירות של פי ארבעה מן הרגיל מנסה לדבר עם דמויות הנעות במהירות רגילה.

מהירות יכולה להיות מכשיר רב ערך עבור דמויות המשתתפות בקרב. אם בונוסים המושגים בשל מהירות מבטיחים לד״שים כוח רב מדי, ביכולתך להוסיף מנגנון שליטה כלשהו, כדי להבטיח משחק מאוזן ומהנה.

האזנה

כל דמות יכולה להאזין לרעשים. הדבר קורה בעיקר ליד דלתות, אך עשוי להתרחש בכל מקום. כדי שדמות תוכל לנסות להאזין בהצלחה, על האיזור להיות שקט. ליד מפל מים, למשל, האזנה היא כמעט בלתי־אפשרית. אם האיזור שקט, כל הדמויות צריכות אף הן להיות שקטות כדי להצליח בהאזנה. כלומר כולם צריכים לעצור ולחכות בזמן שדמות אחת או יותר מאזינות, מכיוון ששריונות, כלי נשק ופריטים אחרים מרעישים כאשר דמות נעה.

אם דמות כלשהי אומרת: "אני אאזין לרעשים," גלגל 1ק6. אתה, שה״מ, צריך תמיד לגלגל, בין אם יש למה להאזין ובין אם לא, כדי שהדמויות ימשיכו לנחש. אם התוצאה היא 1 (1 או 2 עבור גמד, אלף, או זוטון), הדמות תשמע כל רעש, אם התנאים מאפשרים הצלחה.

סיכוייו של גנב מדרגה 1 או 2 לשמוע רעש זהים לסיכוייו של דמויי־אדם. הגנב נעשה מיומן יותר בשמיעת רעשים ככל שהוא צובר יותר דרגות.

בחירת הלחש של הקוסם

כאשר שחקן מתחיל לשחק דמות של קוסם או אלף, הוא ישאל אותך אילו לחשים יש לדמות בספר הלחשים שלה. מורהו של הקוסם הוא קוסם דב״ש מדרגה גבוהה יותר והלחשים מקורם במורה. "ספר הלחשים" המשמש במשחק יכול להיות פשוט רשימת לחשים הנשמרת על דף הדמות. תוכל לשחק בתפקיד המורה אם תרצה, אך דבר קיומו יכול בהחלט להישאר בגדר הנחה.

שיטת לחשים זו מאפשרת לך, שה״מ, לשמור על שליטה בלחשים המשמשים במשחק. לדוגמה, אם תרצה להימנע מלחשי קסם אישי, תוכל להימנע מהם פשוט על ידי אי־נתינתם לדמויות (במקרה כזה, תהיה חייב להבטיח כי הדמויות לא ימצאו מגילה או ספר לחשים של קוסם אחר שהלחש מופיע בהם).

הלחש הראשון שניתן יהיה תמיד *קריאת קסם*. הדבר מאפשר לדמות לקרוא מגילות שנמצאו ומהווה חלק בסיסי מאימון הדמות.

הלחש השני הניתן לדמות קוסם מתחילה צריך להיות חזק למדי. עליך להימנע מנתינת *גילוי קסם*, *אור*, או *הגנה מרוע* כלחש שני, שכן אלה זהים כמעט לגירסאות הכוהן (הנרכשות בקלות על־ידי כוהנים מדרגה 2 או יותר).

לדמויות קוסם, "לחש שני" טוב הוא *הקסמת איש*, *קליע קסם*, *הרדמה* (כולם לחשי התקפה יעילים) *ומגן* (הגנה רבת ערך).

דיסקית מעופפת, *עצירת פתח*, *קריאת שפות ופיתומות* הם יעילים; למרות זאת, שחקן של קוסם מתחיל עשוי לחוש חסר־תועלת בהרפתקה, אם הלחשים היחידים שהוא מכיר הם לחשי "שונות" (הכוללים *קריאת קסם*). לחשים אלה טובים כ"לחש שלישי", כאשר הדמות מגיעה לדרגה שניה.

ייתכן שתרצה לתת לחש אחד לקוסם מתחיל אחד, ולחש שונה למתחיל אחר. הדבר מגדיל את מספר הלחשים השונים המשמשים חבורה. למרות זאת, שים לב שאתה מחלק לחשים בהגינות. נסה לתת לחש חזק אחד לכל אחד מהם, כדי למנוע תלונות בדבר חוסר הגינות.

ספרי לחשים אבודים

אם דמות של קוסם או אלף מאבדת ספר לחשים, יש לה בעיה רצינית. אף אחד לא ייתן לדמות להשתמש בספר מושאל וללא הספר אין הדמות יכולה לזכור לחשים בעל־פה! תמיד עליך להציע לדמות שיטה למציאת הספר האבוד. דבר זה אינו אמור להיות קל; ייתכן שיהיה כרוך בתשלום כסף רב (או בהבטחה בלתי ניתנת להפרה לתשלום בעתיד), בשירות מיוחד או

במסע, בהרפתקה מסוכנת, או בכל שיטה אחרת. זכור כי הדמות נענשת קשות באובדן הספר שלה ויש להניח שהשחקן לא יהנה ביותר עד שלא ימצא את הספר.

מיפוי

מיפוי מבוך הוא אחת מן הבעיות הקשות עבור שחקן מתחיל. ביכולתך להקל עליו בעזרת ההנחיות הפשוטות הבאות:

1. תאר איזורים בבהירות ובדיוק. אם שגית, אמור זאת לשחקנים מיד ובצע את התיקונים הנדרשים.
2. בתיאוריך, השתמש במונחים קבועים ונסה לתאר פרטי חדר (גודל החדר, יציאות, יצורים ותכנים אחרים) בסדר זהה בכל פעם. כאשר שחקן מתרגל למונחים הרווחים, קל לו יותר למפות. אחדים מן המונחים השכיחים עבור מסדרונות הם:

מעבר צדדי (או **דרך צדדית**): המסדרון מסתעף לכיוון אחד, אך המסדרון הראשי נמשך.

צומת של ארבע דרכים: המסדרונות מסתעפים לשני צידי המסדרון הראשי.

צומת טי: המסדרון הראשי מסתיים בצומת בה נמשכים המסדרונות לימין ולשמאל.

3. בתחילת ההרפתקה, קבע תיאור סטנדרטי עבור מסדרונות, חדרים, חומות, ופרטים אופייניים אחרים. לדוגמה, אם תפתח ותאמר: "מסדרון סטנדרטי רוחבו 3 מטר וגובהו 3 מטר", בהמשך תוכל פשוט לומר: "מסדרון סטנדרטי", במקום לתארו בכל פעם. חומות סטנדרטיות יכולות להיות "עשויות מלבנים, בעובי 60 ס"מ ובגובה 30 ס"מ, מטויחות מכל הצדדים" ואין עוד צורך בשום תיאור חומה נוסף, אלא אם היא שונה מן הסטנדרטי.
4. כאשר אתה מתכנן את המבוך שלך, השתמש בהתחלה במסדרונות ישרים וחדרים מרובעים. כאשר כל הצוות יצבור נסיון, תוכל לנסות צורות אחרות ומסדרונות מפותלים - אך גם אז, הדבר יאט את קצב המשחק.

ריבוי דמויות

אינך צריך להרשות לשחקנים מתחילים לשחק יותר מדמות אחת בו זמנית. יהיה להם קשה מספיק לשחק תפקיד של דמות אחת; שתי דמויות או יותר עשויות לבלבל מאוד. למרות זאת, כאשר השחקנים מנוסים יותר, ניתן לשקול זאת כשיטה אפשרית.

יכול להיות שתנהל מספר מערכות שונות בעולם המשחק הדמיוני שלך; במקרה כזה, תוכל להרשות לכל שחקן לשחק דמות שונה בכל מערכה. הדבר יכול להיות מעניין יותר, ויאפשר לשחקנים להתנסות בדמויות שונות.

פריטים ומפלצות חדשים

לעיתים קרובות, שליטי מבוך מנוסים ממציאים מפלצות, אוצרות, לחשים וכדומה משל עצמם. אין זה מומלץ למתחילים. מערכת המשחק מאוזנת בקפידה ושה"מ מתחיל יכול בקלות ליצור פריט בעל כוח רב מדי; קשה מאוד להיפטר מפריט כזה ברגע שהוכנס למשחק.

כאשר אתה מתחיל לכלול יצירים משלך, צור אותם בתחילה בדומה לאלה שבספר זה. לפריטי קסם יש בדרך כלל מטענים, למפלצות ולסוגי



דמויות יש יתרונות וחולשות. ליצירת פריטי קסם, שנן את החוקים ליצירת פריטי קסם בפרק 16 (עמוד 250).

שימוש יתר בקוביה

טעות רווחת בקרב שליטי מבוך חדשים היא שימוש אקראי בגלגולי הקוביה לקביעת כל פרט ופרט. ערב שלם יכול להתקלקל, אם (לדוגמה) שממה בלתי מתוכננת שהופיעה בדרך למבוך אינה מתאימה לחבורה. שה"מ חייב להשתמש בשיקול דעתו בנוסף על הטבלאות האקראיות. יש למדוד היתקלויות על-פי כוחה של החבורה, ולהתאימן גם לנושא ההרפתקה; כל אימת שניתן, יש להכניסן לסיפור שהדמויות מציגות.

בדומה, ביכולתו של שה"מ לבחור מספרים, במקום לגלגל עבור ערך הנזק, מספר ההופעות וכולי. ייתכן שהדבר יהיה אפילו הכרחי לשם משחק מענג יותר; נזק כבד בשלב מוקדם של המשחק עלול לקלקל את ההנאה.

מעברי מציאות

לעיתים עשוי שה"מ להחליט לשנות נוהל אשר שימש במשחקים קודמים רבים. שינויי חוקים ותוספות ניתן, בדרך כלל, להציג על-ידי אמצעי הגיוני כלשהו, כמו מציאת לחש חדש במגילה נשכחת, או גניבת נשק קסום על-ידי גנבים דב"שים כדי להוציאו מן המשחק.

לעיתים לא ניתן להסביר את השינוי באופן הגיוני. עבור שינויי חוק רחבים ובסיסים, עבוד עם שחקניך על פיתוח הסבר הגיוני. אם אין שום דרך אחרת, מעבר מציאות יהיה האפשרות היחידה.

מעבר מציאות משמעו ששה"מ והשחקנים החליטו כי ברצונם לשחק את המשחק על-פי חוקים שונים. אל תנסה לשחק שנית אירועים או הרפתקות שהובילו לשינוי החוק. שקול שנית את תוצאתם של מפגשים כאלה (שינוי אוצר, נק"נ ופריטים המושגים בצורה זו), או פשוט התעלם מהם לחלוטין.

הימנע ממעברי מציאות ככל האפשר, שנה חוקים על-ידי המצאת סיבות הגיוניות לקיומם.

ניהול פרוטוקול

לעיתים קרובות צריך שליט מבוך לעקוב אחר כמויות מידע רבות. ההנחיות הבאות אמורות לסייע בהפיכת בליל הפרטים למשחק נקי ומסודר.

רישום זמנים

שה"מ ישמור על שליטה איתנה באירועי המשחק, אם תמיד יהיה מודע לזמן המשחק המדוייק. השפעות רבות הן בעלות משך זמן נתון, וכל הפעולות אורכות זמן מסויים. בעוד הד"שים מטיילים להם בנחת במסדרונות המבוך, עשויים הדב"שים והמפלצות להיות עסוקים בעניינים, אשר ישפיעו על החבורה בנקודה מסוימת – אך מתי?

רישום מדוייק של פעולות עוזר לשמור על לוח הזמנים. במהלך היתקלות פעילה מאוד, שמירה על הזמן יכולה למנוע בלבול, לעזור לך לעקוב אחר משך הזמן של השפעות ותזוזות ואחר הרגע בו יכולים אויבים להיכנס או לצאת מקרב. הכן

מעקב זמן – רשימת מספרים פשוטה וסמן את הזמן בעודו עובר. כך ניתן יהיה לחשב סיבובים, תורים, שעות וימים.

לאחר סיום ההרפתקה אפשר להשליך דפי מעקב אלה, אך ייתכן ששה"מ ירצה להכין רשימות קבועות של תאריכים ומקומות התרחשותם של אירועים בלתי־רגילים או הרסניים, היתקלויות, או פרטים אחרים.

טבלת הזמנים

ימים בחודש

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	--	--

שעות ביום

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

תורים בשעה

1	2	3	4	5	6

סיבובים בתור

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

מעקב אחר דמויות

אם שה"מ מנהל תיק משלו על דמויות השחקן, הוא יוכל למצוא במהירות פרטים חשובים לגביהן, אפילו במהלך משחק. ביכולתו לשמור עותק מלא של דפי הדמות שלהם או לדחוס נתונים על־גבי כרטיסיה. השחקן אינו רשאי להסתיר מידע לגבי הדמות שלו; תמיד עליו לגלות לשה"מ כל פרט ופרט הנוגע לדמותו.

לגבי כל ד"ש יזדקק שה"מ (לפחות) למידע הבא: שם הדמות, דירוג השריון, נקודות פגיעה, נטייה, סוג ודרגה, נקודות נסיון, ערכי תכונות, תלד0, גלגולי הצלה, כלי נשק, פריטי קסם זמניים, פריטי קסם קבועים ושם השחקן.

ייתכן ששה"מ ירצה לדעת גם פרטים מיוחדים, כמו נק"נ, ציוד, סכומי כסף, תכונות גנב, ספר הלחשים של הקוסם, פרטי שליטה והכנסה, מיקום בעולם המשחק, פריטים רצויים או מידע מבוקש.

בנספח 3 מופיעים דפי דמויות שניתן לצלם ולהשתמש למטרות אלה.

נתוני דב"ש

שה"מ צריך למלא דפי דמויות גם עבור כל דב"ש העשוי להצטרף להרפתקת החבורה. למען הנוחות, יכין שה"מ את דפי הדב"ש בדמות דפי הד"ש.

בנוסף למידע הרגיל, רישום של דב"ש יכלול גם את עיר הולדתו (או איזור בו ניתן למצוא אותו), תכונותיו האישיות (עקשן, יקר, ראוותני וכולי) ומניעיו.

דפי רישום הרפתקה

לשם ארגון ההרפתקה וניהולה המוצלח, יכול שה"מ להכין דף רישום הרפתקה. קח דף נייר. בפינתו השמאלית העליונה רשום את התאריך האמיתי ואת תאריך ההרפתקה בזמן המערכה. ציין את משימתה של הדמות, או את פעילותה הראשונית בהרפתקה היומית בפינה הימנית העליונה של הדף.

השתמש בעותקים של דפי הרישום שיש לך עבור כל הד"שים והדב"שים המשתתפים בהרפתקה הנוכחית. העתק את המידע החיוני לך ביותר במהלך המשחק, בכלל זה שמה של כל דמות, סוגה ודרגתה.

בנספח 3 תמצא עותק בגודל מלא של דפי הרישום של הרפתקה זו. תוכל לצלם אותו ולהשתמש בו בכל הרפתקה שתשחק.

הקיצורים על דף רישום ההרפתקה

לא כל הקיצורים המופיעים על דפי רישום ההרפתקה מנספח 3 מוסברים מטה; חלקם צריך כבר להיות מוכר לך.

מ"מ, דרג"ש, ר־נק"פ הם מספר המפלצות המופיעות, דירוג השריון שלהן, ונקודות הפגיעה שלהן, לפי הסדר. אם שתי מפלצות או יותר נפגשות, השתמש בשורה השניה מתחת לערך המפלצת לרישום נקודות הפגיעה שלה. כדי למנוע בלבול, יש למספר מפלצות מרובות. שמור מקום לצד כל חישוב נקודת פגיעה למעקב אחר פציעות.

תלד0 הוא הערך לו זקוקה המפלצת כדי לפגוע בדירוג שריון אפס (0).

#הת ונז הם מספר ההתקפות הנערכות בסיבוב אחד וטווח הנזק שגורמת כל התקפה. אם למפלצת יש התקפות מיוחדות, נסה לקצר שמות התקפות אלה למלה או לביטוי בודדים.

גה"ב וגה"ל הם גלגולי ההצלה של המפלצת כנגד בדידים ולחשים, בסדר זה. שני אלה הם השכיחים ביותר במהלך היתקלויות בדמויות מצוידות היטב.

מ"ר הוא מוראל המפלצות. מפלצות אינן צריכות תמיד להילחם עד מוות. למרות זאת, שה"מ יכול להחליט כיצד תגיב מפלצת, במקום להשתמש בחוקי המוראל המוצעים.

נק"נ הוא ערך נקודות הנסיון של יצור אחד.

השימוש בדף רישום ההרפתקה

כל אימת שקסם משפיע על דמות, ציין את טבע ההשפעה ואת משך הזמן שלה לימין המידע על הדמות. השתמש ככל האפשר בקיצורים, כדי לחסוך במקום.

במקביל למעבר זמן המשחק, הורד אותו גם מכל משכי הפעולה של השפעות הקסם. אם דמות צריכה להיות מודעת למשך זמן מדוייק, הזהר את השחקן כאשר נשאר רק זמן מועט.

שיטה חליפית למעקב אחר משכי פעולה היא סימון זמן המשחק המדוייק בו מתפוגגת ההשפעה בלוח הזמנים. כאשר משך פעולה זה נמחק, יודע שה"מ כי השפעת הלחש הסתיימה.

כדי להחיש את המשחק, הכן רשימות של מפגשים עתידיים על מפתח מפגשי המבוך או מרחבים. על מנת לחסוך זמן נוסף, הכן פתקים עם נתוני המפלצות. שה"מ יכול להכין גם רשימות על פרטי אוצרות קסומים, או לפחות מראי מקום של הספר והעמוד שם מצוי המידע המלא.

כאשר נגמר הקרב, חשב את הבונוסים לנקודות הנסיון והקף בעיגול את הערך הכולל עבור אותו מפגש. ציין גם את כל האוצרות אשר נמצאו והאם נלקחו על־ידי החבורה. ייתכן שתרצה לנהל רישומי אוצר נפרדים עבור כל דמות לשם חישובים מצטברים.

כאשר מגיע הזמן לסיים את ההרפתקה, בידי שה"מ מצויים כל רישומי הנסיון הרלוונטים על־גבי דפי ההרפתקה. סכם וחלק את הבונוסים לנקודות הנסיון והזכר לשחקנים מהו האוצר שנמצא, כדי שיוכלו לחלקו כרצונם. רשום את כל התוצאות על־גבי דפי הרישום.

הצבה בזמן מפגשים

אם שה"מ סומך על זכרונו בלבד במעקב אחר מיקומם של מפלצות וד"שים, הוא עלול לטעות לעיתים. מיניאטורות, או פריטים אחרים לייצוג היריב, שימושיים מאוד למטרות הדמייה, ויעילים ביותר לציון מרחקים על־גבי משטח משחק. משטח שניתן לסמן עליו גם קירות, רהיטים וכולי, הוא אידיאלי.

אם מיניאטורות אינן בנמצא, נסה להכין אמצעי עזר מופשטים לייצוג מפלצות. אלה יכולות להיות פשוט פיסות נייר ועליהן מספרים, קוביה, או שבבי עץ מעוגלים, כל אחד מהם בגובה ס"מ לערך ועם סימון צבע ומספר. באמצעות ארבעה צבעים ומספרים בעלי ספרה אחת בלבד ניתן לנהל רישום מדויק של עד 36 מפלצות. שחקנים יכולים לזהות את יריביהם על־ידי מספר וצבע ("פגעתי בחיל אדום מספר 7 בערך של 12 נקודות!") ושה"מ יכול להשתמש באותם אמצעי זיהוי ברישומיו הפרטיים.

אפשרות נוספת היא גיר ולוח לא יקר להכנת תרשימים. שה"מ יצטרך בכל זאת לנהל רישומים נפרדים של נקודות פגיעה של מפלצות, אך את כל מיקומי היצורים ניתן יהיה לשנות בקלות.

דמויות פורשות

מסיבות שונות יכולים שחקן או שה"מ להחליט כי דמות צריכה לפרוש. ייתכן שהשחקן איבד עניין בדמות. שה"מ יכול להפוך את הדמות לדב"ש, אשר יופיע במהלך הרפתקות מאוחרות יותר. דמות זו יכולה להמשיך ולהתקדם בדירוג, אך בקצב מואט של התקדמות נסיון. דמויות נטושות, אשר היו מפותחות לחלוטין בעבר, הן אידיאליות עבור שחקנים חדשים המעוניינים לשחק דמויות ממוסדות במערכה.

שה"מ עשוי להחליט כי דמות אינה מתאימה יותר למערכה מסוימת, עקב עודף כסף, פריטים או כוח, או מכל סיבה אחרת. עליו לדון בבעיה עם השחקן ולנסות למצוא דרכים חלופיות, לפני שהוא גורם לפרישת הדמות. זכור כי דמות המגולמת היטב, אך יש לה כוח רב מדי, יכולה להתאים למערכה אחרת של שה"מ.

בכל פעם שדמות פורשת ממשחק, ספק לדמויות האחרות סיבות הגיוניות להיעלמותה. הרפתקן יכול לעבור (ליבשת או איזור אחר), למות בנסיבות טבעיות או מזיקנה, להיעלם במפתיע, או פשוט לפרוש מחיי ההרפתקנות.

תנאי דמות מיוחדים

לעיתים מוצאות את עצמן הדמויות במצבים בלתי רגילים – מצבים המגבילים את יעילותן או את אפשרויותיהן. להלן אחדים ממצבים אלה והשפעותיהם.

עיוורון

דמות יכולה להתעוור כתוצאה ממספר תופעות. לדוגמה, ניתן להטיל לחש *אור* או לחש *אור תמידי* ישירות על עיני הדמות, או שדמות חסרת זיווניות תמצא את עצמה באיזור של חושך מוחלט.

דמות שהיא עיוורת לחלוטין, מכל סיבה שהיא, סובלת עונש של 4– עבור כל גלגולי ההצלה, עונש של 6– עבור כל גלגולי ההתקפה (עליה לנחש היכן המטרה שלה על־פי שמיעה) ועונש של 4+ לדירוג השריון שלה לתקופת עיוורונה.

דמות הנאלצת לעבור מרחקים ארוכים בהיותה עיוורת, חייבת לנוע באיטיות רבה. הליכה איטית מספיק, אשר תמנע נפילה במדרגות או צלילה לתהום, תהיה תנועה בשליש מן המהירות הרגילה שלה.

דמות עיוורת, המודרכת על־ידי דמות רואה, תוכל לנוע בביטחה בשני שלישים ממהירותה הרגילה. דמות רכובה על סוס אינה סובלת מעונש תנועה, אם מישהו אחר מכוון את הסוס.

חרשות

לדמות ההופכת חירשת כתוצאה מקסם (*קללה* או *קרן הנפץ*, לדוגמה) נגרמת, קרוב לוודאי, אי־נוחות. מכיוון שאין היא יכולה לשמוע, היא תחמיץ קריאות אזהרה רבות מפי בני בריתה (הדמות החירשת צריכה לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות; אם היא נכשלת בו, היא תפנה בכיוון הלא נכון, אף כי תוזהר). ניתן לרפא *קללת חירשות* באמצעות לחש *הסרת קללה*, בעוד חירשות הנגרמת כתוצאה *מקרן הנפץ* ניתן לרפא באמצעות לחש *ריפוי־כל*.

היעלמות מעין

דמות אשר אינה יכולה לראות את יריביה בשל לחש היעלמות מעין, סובלת עונש של 6– לכל גלגולי ההתקפה הנערכים כנגד האויב הבלתי־נראה; עליה לנחש היכן מטרתה על־פי שמיעה. אין היא מקבלת עונש על דירוג השריון שלה כאשר היא מותקפת על־ידי דמות בלתי נראית; זכור, מי שמתקיף מאבד את הבונוסים להיעלמות מעין!

שיתוק

סוגים שונים של לחשים והתקפות מפלצות שונות יכולים לשתק או להקפיא דמות. אם דמות נפגעת מהתקפה משתקת ונכשלת בגלגול ההצלה נגד שיתוק, היא אינה יכולה לנוע ואינה מסוגלת לעשות דבר. הדמות אינה מתה – דמות אינה יכולה למות כך סתם משיתוק.

דמות משותקת נותרת ערה ומודעת למתרחש סביבה, אך אינה יכולה לעשות דבר הדורש תנועה (בכלל זה דיבור, הטלת כשפים וכדומה), עד שעובר השיתוק.

התקפות בכלי נשק ידניים על דמות משותקת פוגעות באופן אוטומטי, אך התקפה בנשק מחודד לא תהרוג דמות משותקת באופן אוטומטי, כפי שהיתה עושה לדמות ישנה. התקפות ירייה נערכות כנגד הקורבן, כאילו היה בעל דירוג שריון 9.

לשיתוק עצמו אין השפעה קבועה. הוא אורך 4ק2 תורים (אלא אם מצוין מספר אחר בתיאור המפלצת או הלחש). ניתן להשתמש בלחש הכוהן *ריפוי פצעים קלים* לשם ביטול השיתוק, אך הוא אינו מרפא כל נזק אחר, כאשר משתמשים בו למטרה זו.

נפילה

בדמות שנפלה (הופלה בקרב למשל) קל לפגוע: תוקפים מקבלים בונוס של 4+ לגלגולי ההתקפה שלהם כאשר הם תוקפים אויב שנפל.

אויב שנפל מקבל עונש של 4– לכל גלגולי ההצלה ועונש 2– לגלגולי התקפה כשהוא נמצא על הקרקע.

דמות הנמצאת על הקרקע זקוקה לסיבוב תנועה אחד כדי לעמוד על רגליה; כמו כן, עד סוף הסיבוב המתרחש לאחר שנעמדה, הדמות עדיין תסבול מעונשים של דמות נופלת.

שינה וחוסר הכרה

דמות ישנה היא חסרת אונים. אם תוקף יכול להגיע לדמות ישנה מבלי להעיר אותה, ביכולתו להרוג את הישן במכה אחת של כל נשק מחודד ולא חשוב מהן נקודות הפגיעה של הקורבן.

התקפות על דמויות ישנות, הנערכות באמצעות כלי נשק ידניים אחרים (קהים) פוגעות באופן אוטומטי; התקפות ירייה נערכות נגד הקורבן כאילו היה בעל דירוג שריון 9.

ניתן להעיר כל יצור ישן, בכלל זה מי שנפגע מלחש *שינה*, על־ידי שימוש בכוח, כמו ניעור, סטירה, או בעיטה.

סוגים מסויימים של שינה הם כבדים כל־כך, עד כי הדמות לא תתעורר גם אם יפריעו לה; הם מוגדרים במסגרת לחשים מסוימים או בתיאורי תוצאות קרב ובדרך כלל מתיחסים אליהם כאל חוסר הכרה. קורבן של חוסר הכרה דומה מאוד ליצור ישן, אך אם יקשרו אותו הוא לא יתעורר ולא יוכל גם להתנגד.

רעב והתייבשות

דמות מתחילה לרעוב לאחר יום שלם ללא אוכל. עבור כל יום שלם שצועדת הדמות ללא אוכל או מים, גלגל קוביה אחת מן הסוג המצויין בהמשך. התוצאה היא מספר נקודות הפגיעה שהיא מפסידה. דמות גוועת אינה יכולה להירפא באופן טבעי ולחשי מרפא אינם משיבים נקודות פגיעה אשר אבדו בשל רעב, אלא אם כן דמות אינה גוועת עוד.

כשדמות מפסידה נקודות פגיעה, יעילותה פוחתת בהדרגה, כפי שמראה טבלת הרעב. כדי להשתמש בטבלה מצא קודם כל את אחוז נקודות הפגיעה של הדמות שאבדו בשל רעב: חלק את סכום נקודות הפגיעה הבלתי מתוקן של הדמות במספר נקודות הפגיעה שאיבדה ברעב. (לדוגמה, לוחם בעל 32 נקודות פגיעה, אשר איבד 10 נקודות פגיעה כתוצאה מרעב, איבד כ־31% מנקודות הפגיעה שלו ברעב: (0.3125 = 32/10). השווה תוצאה זו לטבלה (אתה יכול להשתמש בטבלה זו גם כדי לקבוע את השפעות הרעב על מפלצות).

הימום

סוגי לחשים, התקפות או השפעות קסומות מסוימות יכולים להמם דמות. משך ההימום נקבע על־פי סוג ההתקפה; תיאורה של כל סוג של התקפה היכולה להמם יקבע את משך פעולתו.

דמות המומה סובלת מן המגבלות הבאות:

1. הדמות ההמומה אינה יכולה לתקוף אף אחד במהלך הסיבוב הראשון להיותה המומה (או עד שההימום פג, אם הדבר מהיר יותר); לאחר התור הראשון, היא סובלת מעונש 4– לפגיעה עד שההלם פג.
2. היא נעה בשליש מקצב המהירות הרגיל שלה, לכל מהירות שהיא מנסה.
3. היא סובלת עונש של 4– לכל גלגולי ההצלה שלה.
4. היא סובלת עונש של 4+ לדירוג השריון שלה (כך דירוג שיריון 5 הופך ל־9).
5. היא אינה יכולה להתרכז, להטיל לחשים או להשתמש בפריטי קסם.
6. אין היא יכולה להשתמש במיומנויות כלליות.
7. כל התמחות נשק שיש לדמות מעל לדרגה הבסיסית מופחתת לדרגה הבסיסית.

לחש הכוהנים *ריפוי פצעים קלים* יכול לעזור להפיג את השפעת ההלם, אך לא ירפא כל נזק, כאשר משתמשים בו למטרה זו.

טבלת רעב

לדמות	איבוד נקודות פגיעה
אין אוכל	1ק2/יום
אין מים	1ק8/יום
אין אוכל ואין מים	1ק10/יום

אחוז הנק"פ האובד בשל רעב	חייב לנוח (ליום)	קצב התנועה	עונש לגלגולי ההתקפה
0%־24%	6 שעות	אין עונש	אין עונש
25%־49%	8 שעות	3/4 X	2–
50%־74%	10 שעות	1/2 X	4–
75%־99%	12 שעות	3/4 X	6–

תכונות גנבים

כל שה״מים צריכים להכיר את התכונות המיוחדות של הגנבים. אם אינך מכיר אותן, פנה לפרק 2 וקרא את תיאור דמות הגנב (עמוד 21). תוכניות מבוך רבות כוללות מלכודות שעל הגנבים למצוא ולסלק, מנעולים שעליהם לפתוח וקירות חלקים התואמים את מיומנויות הטיפוס המיוחדות שלהם.

כאשר שחקן אומר: ״דמות הגנב שלי תנסה...״ ונוקב באחת מתכונות אלה, עליך לגלגל כדי לקבוע את מידת הצלחת הנסיון. כל תכונות הגנב נבדקות על־ידי גלגול קוביית אחוזים (ק%).

שאל את השחקן מה אחוז הסיכוי שלו עבור המיומנות בה הוא משתמש. אם אתה מנהל רישומים לגבי הדמות, וודא כי אחוזי הגנב מופיעים ברשימותיך וכי הם תואמים לרשימותיו של השחקן. גלגל את קוביית האחוזים. (שה״מ עושה זאת תמיד; השחקן לא.) אם התוצאה נמוכה או שווה לאחוז ההצלחה הרשום, הנסיון הצליח.

לנסיון כושל לא תהיה לעיתים כל תוצאה. הגנב יידע, למשל, כי המנעול לא נפתח, כי לא נמצאו מלכודות, לא טיפסו על הקיר וכך הלאה.

למרות זאת, נסיון כושל לנטרול מלכודות עשוי להפעיל את המלכודת (על־פי החלטת שה״מ), או לגרום לה להיכנס לפעולה ברגע שתתרחש פעולה מסוימת (פתיחת תיבה או דלת, הרמת החפץ וכדומה).

נסיונות להשתמש בתכונות התנועה החרישית או ההסתתרות בצללים תמיד ייראו מוצלחים לגנב. רק שה״מ יודע זאת בודאות, על־פי תוצאת הגלגול. שה״מ יכול לקבוע כל תוצאה מבלי לגלגל. לדוגמה, אם חבורה נרדפת על־ידי מפלצת בלתי מנוצחת ודלת נעולה מפרידה בינה לבין היציאה, תוכל לאפשר הצלחה אוטומטית לתכונת פתיחת המנעולים, כדי שהחבורה תוכל להימלט – אולי אחרי שנלחמה ביצור במשך זמן מה – והמשחק יהיה מהנה יותר.

העברת דמויות

שחקן עשוי להגיע אל מערכתך עם שחקן שדמותו נוצרה במקום אחר. במקרה כזה, בחן את דף הדמות בקפידה. באופן כללי, אתה רשאי להרשות לדמות ״לעבור״ אל משחקך, אלא אם:

1. רמת הדמות גבוהה מרמתן של שאר הדמויות במשחק.
2. לדמות פריטי קסם רבים יותר, או טובים יותר, מאשר לשאר הדמויות.
3. אוצר הדמות גדול ב־50% מן האוצרות שבבעלות דמויות אחרות במערכה.

ניתן לפתור כל אחת מן הבעיות הללו פשוט על־ידי שינוי הפרטים על־גבי דף הדמות. אם הדמות מקבלת רשות להשאר כמות שהיא, היא עלולה להפר את איזון המפגשים שתכננת. אם נדרשים שינויים כלשהם, עליך לדון בהם עם השחקן בפרטיות, לפני המשחק.

כאשר מגיע אל המשחק שחקן מנוסה, תרצה בוודאי לקבוע כיצד הגיע. אם המערכה הקודמת של השחקן נערכה בעולם דומה לעולם המערכה שלך, תוכל לדמות כי הרפתקותיו הקודמות התרחשו בעצם בעולם שלך ולספר לד״שים האחרים מה הם יודעים על דמות זו. אם המערכה הקודמת התרחשה בעולם שונה לחלוטין, תוכל לתאר את תהליך הקסם שהביא את הדמות אל עולם המשחק שלך (אולי החליקה במורד מחילת התולעת הלא נכונה במהלך מסע בין־כוכבי, או שהעליבה בן אלמוות אשר הגלה אותה מעולמה המקורי).



מבחינה טכנית, "מפלצת" היא כל יצור שאינו ד"ש. פרק זה מתאר סוגים שונים של מפלצות, בסדר אלפביתי.

מפלצות אינן בהכרח חיות־טרף, שיתקפו אוטומטית את הד"ש ויילחמו בו עד מוות. מפלצות יכולות להיות חברותיות או עוינות, פראיות או מאולפות, שגרתיות או מוזרות. המפגש עם אחדות ישאר בגדר מפגש אקראי ומסוכן; מפלצות אחדות יהיו אוייבות לנצח; ואילו אחרות יהיו בנות ברית חד־פעמיות או נצחיות של הד"שים. אפשר להשתמש בטבלת תגובות המפלצות מפרק 7 כדי לגלות כיצד תגיב המפלצת כלפי הד"שים במפגש הראשון.

כיצד לקרוא את תיאורי המפלצות

לכל כותרת בעמודים הבאים מתלווה תיאור מפלצת, הכולל לרוב פרטים בדבר התנהגותה. כל המפלצות מתוארות באופן זהה.

שם המפלצת

אם לאחר שם המפלצת מופיעה כוכבית(*), משמע שרק כלי נשק קסומים או מיוחדים יכולים לפגוע בה. תיאור המפלצת יאמר לנו אילו סוגי נשק נדרשים לשם כך. השתמש במפלצות אלה בזהירות, הן מסוכנות מאוד לדמויות ברמה נמוכה, אשר אין בידן עדיין סוג נשק המתאים ללוחמה יעילה במפלצות שכאלה.

נתוני המפלצות

ממש כשם שלד"שים יש יכולות (כוח, זריזות וכדומה), גם למפלצות יש נתונים, עבור כל מפלצת המופיעה בספר זה מצויינים הפרטים הבאים:

דירוג שריון:
קוביות פגיעה:
תנועה:
התקפות:
נזק:
מספר המופיעים:
ניצול כמו:
מוראל:
סוג אוצר:
תבונה:
נטייה:
ערך נק"נ:

דירוג שריון (דרג"ש)

ערך זה פועל בדיוק כמו דרג"ש הדמות; ככל שהמספר נמוך יותר, כך קשה יותר לפגוע ביצור. דירוג השריון של מפלצת נקבע על־פי מהירותה וזריזותה, נוקשות עורה והשריון אותו היא עוטה (אם בכלל). שה"מ יכול לשנות את דירוג השריון במצבים מיוחדים. למשל, להובגובלין יש ברוב המקרים דירוג שריון 6 (סביר להניח שהוא עוטה שריון עור), אך ניתן להפכו לדרג"ש 2, אם ההובגובלין ימצא שריון לוחות.

קוביות פגיעה (קב"פ)

זהו מספר הקוביות בנות שמונה הפיאות (ק8) המשמשות למציאת נקודות הפגיעה של המפלצת. שורה שלשונה "קוביות פגיעה: 11", משמעה שליצור יש 11ק8 נקודות פגיעה. אחדים מערכי קוביות הפגיעה נתונים להתאמות (פלוס או מינוס ואחריו מספר נוסף). למשל "קוביות פגיעה: 1+3", משמעו: מספר קוביות הפגיעה (3) וההתאמה (+1). התאמה זו היא מספר נקודות הפגיעה הנוספות או מופחתות מסכום הנקודות הכולל. למשל, אם יש ליצור 3+1 קוביות פגיעה, על שה"מ לגלגל 3ק8 ולהוסיף 1 לתוצאה. אם גלגל 14 בקוביות, משמע ליצור יש 15 נקודות פגיעה. אם מופיעה לצד קוביות הפגיעה כוכבית (*), היצור ניחן ביכולת מיוחדת (לרוב יכולת הטלת לחשים, התקפה מיוחדת או הגנה מיוחדת), אשר תוסבר בתיאור היצור. ליצור יכולות להיות מספר כוכביות לצד מספר קוביות הפגיעה שלה, אחת עבור כל יכולת מיוחדת. יכולות מיוחדות משפיעות על מספר נקודות הניסיון בהן יכולות הדמויות לזכות כתוצאה מהבסת היצור, כמוסבר בפרק 10. לצד מספר קוביות הפגיעה יופיע גם קיצור: (ק), (ב) או (ג). (ק) משמעו "קטן", או "קטן מגודל אדם" – הכוונה היא שיצורים מסוג זה קטנים מגודלו של אדם ממוצע. "ב" משמעו "בינוני" או "גודל אדם" – כלומר, גודלו של היצור זהה, פחות או יותר, לגודל אדם ממוצע. (ג) משמעו "גדול" או "גדול מגודל אדם" – כלומר, היצור גדול במידה משמעותית מאדם ממוצע. זכור, כי זוטונים מקבלים בונוס הגנתי מול כל יצור בגודל זה.

תנועה (תנ)

זהו קצב תנועתה של המפלצת. ברוב המקרים בשורה זו יופיעו שני מספרים, השני מביניהם בסוגריים. המספר הראשון הוא מספר המטרים שיכולה המפלצת לעבור בתור בן 10 דקות. המספר השני הוא קצב תנועתה לסיבוב (להיתקלויות). לאחדות מן המפלצות יש קצב תנועה נוסף. הראשון הוא קצב התנועה בהליכה והשני הוא קצב לתנועה מסוג אחר, כמו למשל שחיה, מעוף או טיפוס.

התקפות (הת)

זהו מספר ההתקפות שיכולה המפלצת לבצע בסיבוב אחד וסוגן. לאחדות מן המפלצות יש גם התקפות מיוחדות נוספות, המתוארות בהמשך.

נזק (נז)

שורה זו מציינת את כמות הנזק שגורמת המפלצת אם ההתקפה מצליחה. הנזק נמדד בגלגול קוביה אחת או יותר. כאשר למפלצת יש יותר מהתקפה אחת לסיבוב, ההתקפות והנזק יינתנו באותו הסדר. "באמצעות נשק" משמע שהמפלצת תמיד מתקיפה באמצעות כלי־נשק; הנזק נקבע על־פי סוגו. מפלצת המשתמשת בחרב רגילה תגרום את הנזק האופייני לחרב רגילה, בתוספת כל הבונוסים המצויינים בשורה זו או בתיאור המפלצת.

שורה אופיינית בעמודת הנזק תהיה: "נזק: 1ק6/2ק6". ההתקפה הראשונה המצוינת בשורת ה"התקפות" תגרום נזק של 1ק6 נקודות וההתקפה השניה תגרום נזק של 2ק6 נקודות.

מספר המופיעים (ממ)

שורה זו, "מספר המופיעים:", מציינת את מספר המפלצות בהן ניתן להיתקל. המספר הראשון מציין את מספר המפלצות המצויות, בדרך כלל, בחדר במבוך. המספר השני (בסוגריים) מציין את מספר המפלצות המצויות במרחבים. אם אחד המספרים הוא אפס, המפלצת אינה מצויה, בדרך כלל, באזור זה. שה"מ יכול לשנות את המספר בהתאם למצב.

היתקלויות במבוך: המספר הראשון מתייחס להיתקלויות במבוך. מצא את רמת המבוך בה מתרחשת ההיתקלות. אם רמת המפלצת (קוביות פגיעה) זהה לרמת המבוך, השתמש במספר המצוין. אם רמת המפלצת גבוהה מרמת המבוך, צמצם את מספר המפלצות המופיעות בהיתקלות זו. אם רמת המפלצת נמוכה מרמת המבוך, הגדל את מספרן. אם נתקלים במפלצת במאורתה, מספר המופיעים יכול להכפיל את עצמו עד כדי פי חמישה מן המספר המצוין, אך על שה"מ להפעיל את שיקול דעתו ולהימנע מהצפת השחקנים במפלצות רבות מדי.

מרחבים: מספר המופיעים השני (בסוגריים) מתייחס להיתקלויות שאינן מתרחשות במבוך. אם המפלצת נמצאת במאורתה שבמרחבים, מספר המופיעים יכול להכפיל את עצמו עד כדי פי חמישה מן המספר הרשום.

בכל מאורת מפלצת (בין אם במבוך ובין אם במרחבים), עד מחצית ממספר המופיעים יהיו יצורים צעירים או זקנים, בעלי יכולת לחימה מוגבלת מאוד (אם בכלל); אחדים מן הבוגרים ימצאו מחוץ למאורה (בצייד, גישוש וכדומה), בהתאם לעונת השנה, לשעה, ולתנאים נוספים.

ניצל כמו (ניצל)

שורה זו מציינת את סוג הדמות ואת דרגת הדמות לפיה מבצעת המפלצת את גלגול ההצלה. לדוגמא, אם התיאור אומר "ניצל כמו: ל7", משמע המפלצת מגלגלת להצלה כלוחם בדרגה השביעית.

כ: כוהן
ל: לוחם
ק: קוסם
גנ: גנב
ג: גמד
א: אלף
ז: זוטון

פנה לתיאור סוג הדמות ומצא את גלגולי ההצלה המדויקים בהם יש להשתמש. כחוק, מפלצות בלתי־תבוניות מגלגלות להצלה כלוחמים ברמה השווה למחצית קוביות הפגיעה שלהן. על אחדות מן המפלצות חלות התאמות מיוחדות לחלק מגלגולי ההצלה שלהן והדבר מפורט בתיאור המפלצת.

מוראל (מר)

חוק אפשרי זה מודד את אומץ ליבה של המפלצת בקרב. בכל פעם שעל המפלצת לבצע בדיקת מוראל (ראה את חוקי המוראל בפרק 8), שה"מ מגלגל 2ק6 כנגד המספר הרשום בשורה זו. אם המספר שגולגל גבוה מערך המוראל, המפלצות מנסות להימלט או נכנעות. אחרת, הן ממשיכות להילחם. אם נתקלים במפלצות במאורתן, או אם הן מונהגות על־ידי מנהיגים מיוחדים, הגדל את ערך המוראל שלהן בנקודה או שתיים.

סוג אוצר (סא)

כדי לדעת מהו סוג האוצר עליו שומרת המפלצת ומה גודלו, היעזר בטבלת סוגי האוצר (נישא או שמור במאורה) הנמצאת בפרק 16, תוך שימוש באותיות המצוינות כאן. "אין" פירושו שלמפלצת אין כל אוצר. אם סוג האוצר רשום

בסוגריים, האוצר נישא על־ידי המפלצת ואינו נמצא במאורתה. למפלצת משוטטת, שלא מצוין עבורה סוג אוצר בסוגריים, אין כל אוצר.

תבונה

כאשר מפלצת נפגעת מלחשי *הקסמה* או *מבוך*, או כל אימת ששה"מ רוצה לדעת מהי מידת חוכמתה, פחות או יותר, התבונה תוכל לשמש כקו מנחה. שורה זו מציינת את התבונה הממוצעת של יצור מסוג זה. שה"מ יכול לשנות את תבונתן של מפלצות אינדיבידואליות, כמוסבר בהמשך הפרק.

ערכי תבונת המפלצות נעים בין 0 ל־18+. יצורים בלתי־חושבים, כחרקים וריריים מדורגים כבעלי תבונה 0. לחיות רגילות יש תבונה 2, למספר חיות חכמות במיוחד (פגאסוס, למשל), יש ערך תבונה 4 או 5, ערך הנכלל כבר בתחומים האנושיים. אולם, שים לב, ערכי תבונה של 3 עד 5 אינם אומרים כי המפלצת חושבת כמו בני־אדם, אלא פשוט כי לעיתים היא תצטייר כמבריקה ליד בני־אדם טפשים במיוחד.

נטייה (נט)

מפלצות יכולות להיות סדרניות, נייטרליות או תוהניות. חיות רגילות הן נייטרליות. שה"מ טוב ישקול תמיד את נטיית המפלצת כשהוא משחק את תפקידה. למשל, מפלצת סדרנית לא תתקוף ללא סיבה את חבורת הד"שים; אפילו אם היא שומרת על אזור, היא תזהיר את הד"שים להתרחק ממנו לפני שתתקוף. רק מפלצות תבוניות יכולות לדבר בלשון הנטייה.

ערך נק"נ (נקנ)

שורה זו מציינת את מספר נקודות הניסיון המוענקות בעקבות הבסה של יצור אחד מסוג זה. אולם, שה"מ יכול להעניק יותר נקודות ניסיון על הבסת מפלצות בהיתקלויות "קשות", כמו התקפה על מאורה מוגנת היטב, או פחות נקודות ניסיון על היתקלויות בהן המפלצות אינן ממצות את יכולותיהן המיוחדות. עיין בפרק 10 לפרטים נוספים בדבר הענקת נקודות ניסיון.

תיאור המפלצות

מתחת לנתוני המפלצת מופיעות מספר פיסקאות טקסט – זהו תיאור המפלצת. חוץ מגוף התיאור הראשי עשויות להופיע גם מספר פיסקאות מיוחדות, אשר יכללו את הפרטים הבאים:

סוג מפלצת:

סביבה:

משא: (אפשרי)

מכפלת שריון: (אפשרי)

סוג מפלצת

זהו תיאור כללי של סוג המפלצת. לסוגים שונים של מפלצות ישנן יכולות שונות, המתוארות בהמשך הפרק.

סוגי המפלצות כוללים חיה רגילה (כולל חיות ענקיות וחיות פרה־היסטוריות), בעל חיים נחות (כולל חרקים, עכבישים, ריריים, ג'לים וחיות דומות), קונסטרוקטים, דרקונים (כולל יצורים דמויי־דרקון או מצאצאי דרקונים), דמויי־אנוש (הכוללים אדם, דמויי־אדם, ודמויי־אנוש ענקיים), מפלצות, מפלצות מישוריות ואלמתים.

מפלצות "קסומות" מסומנות (כלומר, ניתן לפגוע במפלצת רק באמצעות כלי־נשק קסומים, לזמן אותה או לשלוט בה בצורה קסומה), ומפלצות אלה מושפעות מלחשים כמו *הגנה מרוע ברדיוס 3 מטר*.

שכיחות המפלצת ניתנת בסוגריים: "שכיחה", "נדירה" או "נדירה מאוד". מפלצות שכיחות יופיעו בהרפתקות פעמים רבות; מפלצות נדירות יופיעו מדי פעם; ומפלצות נדירות מאוד יופיעו רק במקומות ובמצבים יוצאי דופן.

תיאור

זהו תיאור כללי של הרגלי המפלצת, הופעתה, יכולותיה המיוחדות והתנהגותה. בתיאור זה אתה עשוי להיתקל בכל אחד מן המונחים הבאים:

אוכל עשב: היצור מעדיף לאכול צמחים ולא בשר.

אוכל חרקים: היצור מעדיף לאכול חרקים ולא צמחים או בשר.

אוכל־כל: היצור יאכל כמעט כל דבר אכיל.

טורף: היצור מעדיף לאכול בשר ולרוב אינו אוכל צמחים.

לילי: היצור פעיל במשך הלילה וישן במשך היום. אולם, מבוכים נוטים להיות חשוכים כמו הלילה, ויצורים ליליים יכולים להיות ערים גם במשך "שעות היום" אם הם נמצאים במבוכים חשוכים.

ביתה של המפלצת נקרא "מאורה". רוב מאורות המפלצות נמצאות בחדרי מבוך או מוסתרות במרחבים. רוב המפלצות יגנו בחירוף נפש על מאורתן.

סביבה

זהו תיאור הסביבה בה נפוצה המפלצת ביותר, אך המפלצות אינן מוגבלות לסוג סביבה זה בלבד. תיאור תנאי הסביבה כולל את המונחים הבאים:

אוקינוס: אוקינוסים כוללים ימים מלוחים והיתקלויות על פני־המים ומתחת לפני־המים. היתקלות בחוף מצוינת באופן מיוחד.

ביצה: שטח זה כולל ביצות, אדמות בוציות או כל שטח של מים נמוכים עומדים.

הר: אלה הם אזורים סלעיים, הכוללים צוקים, רמות, רכסי־הרים, הרי געש וכדומה; הגדרה זו כוללת גם גבעות, מישורים סלעיים ושטחים אחרים של אדמה קשה ושבורה.

חורבות: אלה הם בניינים הרוסים או נטושים, מערכות תת־קרקעיות מלאכותיות (מבוכים), קברים, כוכים, בתי־קברות ואזורים מבודדים אחרים.

יער: שטח זה כולל יערות דלילים או עבותים, ג'ונגלים או כל אזור דומה אחר, בכלל זה הרים מיוערים.

מיושב: אזורים אלה כוללים כפרים, עיירות, ערים וקהילות אחרות (לרוב אנושיות), מהם סולקו מרבית המפלצות המסוכנות. המרחבים הם האזור ההפוך במהותו לאזור המיושב ובו אמורות להתרחש רוב ההרפתקות.

מדבר: שטח זה כולל אדמה בלתי־פוריה, מישורי סלעים חמים, משטחי חול ושטחים דומים.

מערה: בכלל זה מערות טבעיות, סדקים עמוקים, נקיקים, נקרות, מערכות מחילות טבעיות ומערכות תת־קרקעיות אחרות.

נהר/אגם: קטיגוריה זו כוללת אזורי היתקלות במים מתוקים, ומתייחסת להיתקלויות על פני־המים ומתחת להם כאחד.

עולם אבוד: זהו שטח מיוחד, מנותק משאר העולם, בו חיים יצורים שנכחדו בצורתם המקורית; כולל אזורים פרה־היסטוריים.

קר/קוטבי: אזורים אלה כוללים רכסי הרים ומישורים מושלגים, משטחי קרח וטונדרות.

שטח פתוח: זוהי אדמה פתוחה ונרחבת, הכוללת מישורים, סוואנות, ערבות, אדמות־שיחים, כרי דשא נרחבים, ואדמות בור.

משא (אפשרי)

אחדות מן המפלצות ניתן לרתום, כדי להעמיס עליהן רוכבים או ציוד. עבור מפלצות אלה מצוין המשקל המקסימלי אותו הן יכולות לשאת. בדרך כלל ניתנים שני מספרים. המספר הראשון הוא המשקל אותו יכול היצור לשאת ללא כל בעיה. המספר השני הוא המשקל המקסימלי אותו יכול היצור לשאת, כאשר ינוע במחצית ממהירות התנועה הרגילה שלו (זכור: 20 מט' = קילוגרם אחד).

מכפלת שריון (אפשרי)

לאחדות מן המפלצות היכולות לשאת רוכבים ניתן להתאים שריון מיוחד. אם ביכולתן להשתמש בשריון זה, מחירו ומשקלו יעלו, לרוב, על אלה של שריון סוסים. בחר את סוג השריון של המפלצת (עיין ב־"שריון" בפרק 4), שים לב למחירו ולמשקלו ואז הכפל את המחיר ואת המשקל במספר המופיע בשורה זו. התוצאה תהיה מחירו ומשקלו של השריון עבור יצור כזה.

רשימות מפלצות מקוצרות

בהרפתקות **מו"ד** רבות תמצא רשימות מפלצות מקוצרות. רשימות אלה כוללות את רוב המידע המתואר לעיל, אולם מחליפות את המונחים המלאים בקיצורים, דבר המכווץ מאוד את גודל המידע אודות המפלצת. להלן תיאור מפלצת מקוצר טיפוסי:

> דרקון כיס: ממ 1־6 (2־12); דרג"ש 8; קב"פ 3*; הת 1 נשיכה; נזק 1־3 + רעל; תנ 30מ' (10מ'), תעופה 40מ' (15מ'); הצלה ל3; מר 8; סא ל+ק; הת"מ נשיכת ארס עם עונש 2– לגלגולי ההתקפה וההצלה (הצלה נגד רעלים מונע); נק"נ 50.

ישנם תיאורים מקוצרים, השונים במקצת מן התבנית שהוצגה לעיל. באחדים מהם, למשל, ישונה סדר הופעת הנתונים או יצוין גם מידע נוסף. אל תיתן לשינויים או לתוספות המידע לבלבל אותך. הקיצורים הנוספים בהם תיתקל יכללו את:

נקפ	נקודות פגיעה
התמ	התקפות מיוחדות
הגמ	הגנות מיוחדות
תלד0	תוצאה לפגיעה בדרג"ש 0

התקפות מיוחדות

למפלצות רבות יש התקפות מיוחדות, המוזכרות בתיאורן. ברוב המקרים דמות יכולה להימנע מהשפעת ההתקפה המיוחדת אם היא מצליחה בגלגול הצלה (אם כי לסוגי התקפה אחדים, כמו שאיבת אנרגיה, אין גלגולי הצלה).

כל התקפה מיוחדת מעניקה למפלצת כוכבית (*) לצד מספר קוביות הפגיעה שלה. קרא את ההסברים הבאים בעיון, ופנה לחלק זה בכל פעם שנעשה שימוש בהתקפה מיוחדת במשחק.

איבון
ביכולת מסוכנת זו מחזיקות מפלצות מוזרות אחדות. היא עשויה להופיע בצורת מבט, נשיפה או פגיעה רגילה בקרב, כמצוין בתיאור המפלצת. קורבן שנפגע מהתקפת איבון חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד הפיכה לאבן. קורבן שנכשל בגלגול ההצלה יהפוך לפסל אבן. כל הציוד שנשא, רגיל וקסום כאחד, יהפוך עימו לאבן ויהווה חלק בלתי־נפרד מן הפסל. ישנם לחשים שיכולים להשיב את הקורבן המאובן למצבו הרגיל.

בליעה
אחדות מן המפלצות גדולות מספיק כדי לבלוע את הקורבן בשלמותו. התקפה זו מצליחה תמיד בגלגול של 20 ועשויה להצליח אף בגלגול נמוך יותר (אם תיאור המפלצת מציין זאת). קורבן שנבלע סופג כמות נזק נתונה (המצוינת בתיאור המפלצת) בכל סיבוב, עד למותו או עד להריגת המפלצת. אם ברשות הקורבן יש כלי־נשק מחודד, ביכולתו לנסות ולתקוף את המפלצת מבפנים, אך בעונש של 4– לגלגול ההתקפה שלו. אם לא מצוין אחרת, פנים גופה של המפלצת יהיה בעל דרג"ש 7. להיבלעות ישנן פעמים רבות השפעות נוספות מלבד הנזק (עילפון, שיתוק וכדומה). אם הקורבן מת, גופו יעוכל לגמרי בתוך שעה (6 תורים) ולא ניתן יהיה להשיבו לחיים.

הטלת לחשים
יכולת זו משמעה שהמפלצת יכולה להטיל לחש אחד או יותר. אם לא מצוין אחרת, המפלצת תפעל כמטיל לחשים בדרגה השווה לזו של קוביות הפגיעה שלה. יכולת זו היא לרוב טבעית (כלומר, המפלצת אינה זקוקה לספרי לחשים או לזמן לשם שינון ומדיטציה) ומוגבלת למספר פעמים ליום. "כרצונה", פירושו שהמפלצת יכולה להשתמש בדרגה בכל סיבוב, כאוות נפשה. אחדות מן המפלצות המטילות לחשים ינהגו ככוהנים או כקוסמים. מפלצות אלה, הנקראות ווקאני ושאמאן, מתוארות תחת "מפלצות מטילות לחשים" (בעמ' 213). מפלצת מקבלת כוכבית אחת (*) על כל שתי עוצמות לחש שביכולתה להטיל; כך, ליצור היכול להטיל לחשים מעוצמה שלישית יהיו שתי כוכביות עבור יכולת זו.

הסתערות
אם מפלצת יכולה לרוץ לעבר יריב ממרחק 20 מ' (7 מ' בתוך מבנה), היא גורמת נזק כפול (אם היא פוגעת). מפלצות אינן יכולות להסתער בסוגי שטח מסוימים, כמו אדמה סדוקה, יער עבות, ג'ונגל, הר, ביצה וכדומה.

הקסמה
מפלצות אחדות מסוגלות להקסים את הדמות, כך שתחשוב כי הן ידידותיות. אם דמות נופלת קורבן להתקפת הקסמה (של הרפייה, למשל) ונכשלת בגלגול ההצלה כנגד לחשים, היא מוקסמת מיד. התקפה מיוחדת זו פועלת בדיוק כמו לחש הקסמת אדם של קוסם, אלא שהשפעת ההקסמה מסתיימת עם מות המפלצת.

חומצה
נזק מחומצה יכול להיגרם בעקבות התקפות הנשיפה של דרקון שחור, שפך אפור ויצורים נוספים. כמות הנזק הנגרמת מחומצה ניתנת עם תיאור המפלצת. חפצים רגילים עשויים להיהרס, אם קורבן החומצה נכשל בגלגול ההצלה שלו.

מחלה
אם לא מצוין אחרת, מחלות מחייבות גלגול הצלה כנגד רעל. כשלון משמעו כי לדמות סיכוי של 25% למות תוך 1 עד 6 ימים ובכל מקרה היא זקוקה למנוחה מוחלטת במשך זמן זה. הצלחה משמעה שהדמות לא נדבקה במחלה. מחלה ניתן לרפא מיידית באמצעות לחשים, כמו *ריפוי מחלה*.

נזק מתמשך
מפלצות אחדות תופסות בחוזקה בקורבן כשהן פוגעות בו. במקרה כזה, אין הן צריכות לבצע גלגולי התקפה נוספים; הקורבן סופג את כמות הנזק המצוינת בכל סיבוב, לרוב עד שהוא או המפלצת מתים. חנק ושתיית דם הן שתי דוגמאות טובות לסוג זה של התקפה מיוחדת.

ניקוז אנרגיה
זוהי צורה התקפה מסוכנת אשר לא קיים כנגדה כל גלגול הצלה. אם דמות נפגעת מהתקפת ניקוז אנרגיה (של נקזן, למשל), היא מאבדת מיד דרגת ניסיון אחת. כשמדובר במנקזי אנרגיה ממזריים במיוחד (ערפדים, למשל), הדמות תאבד שתי דרגות ניסיון. ניקוז האנרגיה לוקח עימו גם את כל היתרונות של דרגות הניסיון האבודות (נקודות פגיעה, לחשים וכדומה). סכום נקודות הניסיון של הקורבן יורד לנקודת האמצע של הדרגה החדשה. מול דמויי־אדם חזקים (אלה שהתקדמו מעבר למגבלות הדרגה שלהם), ההתקפה מנקזת 101,000 עד 120,000 נקודות ניסיון (100,000 + 1,000 x 1ק20).

דמות בדרגה הראשונה, שנפגעה מהתקפת ניקוז אנרגיה, נהרגת ולעיתים קרובות חוזרת כאלמת, הנתון לשליטת הרוצח. אם לא מצויין אחרת, תהליך זה מתרחש בין 24 ל־72 שעות לאחר המוות.

ניתן לזכות בחזרה בדרגות הניסיון האבודות באמצעות לחש הכוהנים מן העוצמה השביעית – *שיחזור* או לצבור שוב את הניסיון בהרפתקות רגילות.

מפלצת אשר נפגעה מניקוז אנרגיה תאבד קובית פגיעה אחת כתוצאה מהשפעה זו, יחד עם נקודות הפגיעה וההפחתות האפשריות בגלגולי ההתקפה וההצלה שהתלוו אליה.

באופן כללי, מפלצת היכולה לנקז אנרגיה חייבת לבצע התקפה מודעת כדי לממש יכולת זו. במילים אחרות, ערפד יכול להרים ולשאת אדם מבלי לפגוע בו, אם רצונו בכך; בדומה, מיסטיקן יכול לתקוף ערפד בידים חשופות ולא לאבד דרגות ניסיון, רק משום שהצליח לפגוע בערפד.

עיוורון
עיוורון עלול להיגרם כתוצאה מכוחות מפלצות, לחשים, פעולות מיוחדות או לחימה בחשיכה ללא זיוונות. צורות עיוורון אחדות אינן כרוכות בראייה; למשל, עטלף יכול "להתעוור" בעקבות לחש הכוהן *שקט ברדיוס של 5 מ'*. ראה "מצבי דמויות מיוחדים" בפרק 13 לפרטים נוספים.

עיטה
התקפה זו דומה להסתערות, אך היא מבוצעת על־ידי מפלצות מעופפות. בניגוד להסתערות, העיטה גורמת לנזק כפול רק אם היא מפתיעה את הקורבן. אם גלגול ההתקפה הוא 18 ולמפלצת יש טלפיים או דרך אחרת לתפוס את קורבנה, היא תלפות אותו בחוזקה ותנסה לעוף איתו. אם הקורבן כבד מדי, המפלצת תניח לו מיד. לא ניתן לעוט על קורבן הנמצא ביער עבות או בג'ונגל.

רמיסה
ישנן מפלצות המנסות להשתמש בכל כובד משקלן לרמיסת יריביהן. בשעת רמיסה, המפלצת מקבלת בונוס 4+ לגלגול ההתקפה שלה אם הקורבן הוא בגודל אדם או קטן יותר. אחדות מקבוצות החיות (עדרים) יכולות אף הן לרמוס, לרוב תוך גרימת 1ק20 נזק, מפאת מספרן הרב ולא בשל גודלן.

רעל
רעל מפלצות הוא פשוט ומסוכן. דמות שנפגעה מרעל ונכשלת בגלגול ההצלה כנגד רעל מתה; אם היא מצליחה בגלגול ההצלה, לא יקרה לה דבר. אפשרות אחרת היא, שהרעל יגרום נזק – למשל, 1ק6 לכל קוביית פגיעה של היצור, כשהצלחה בגלגול ההצלה תקטין את הנזק למחציתו.

שיתוק
השפעה זו "מקפיא" את הדמות. אם דמות נפגעת מהתקפה משתקת ונכשלת בגלגול ההצלה נגד שיתוק, היא אינה יכולה לעשות דבר (עיין בפרק 13, תחת "מצבי דמויות מיוחדים").

הגנות מיוחדות
בנוסף לדירוגי שריון טובים, מספר קוביות פגיעה גבוה והתקפות מיוחדות, לאחדות מן המפלצות יש גם כוחות הגנה מיוחדים של חסינות לכלי־נשק רגילים וחסינות בפני לחשים.

חסינות לכלי־נשק רגילים
מפלצות קסומות רבות הן בעלות חסינות מוחלטת להשפעות כלי־נשק רגילים (בלתי קסומים). יצורים אלה מסוכנים במיוחד לדמויות בדרגה נמוכה, שסיכוייהן להחזיק בכלי נשק קסומים קטן יותר. אחדים מן היצורים הללו (חיות־אדם, למשל), פגיעים לכלי נשק מכסף, בעוד אחרים חסינים אפילו בפני אחדים מכלי־הנשק הקסומים. למשל, מפלצות אחדות חסינות בפני כלי־נשק רגילים ובפני כלי־נשק בעלי תוספת קסומה של 1+, 2+ ואף יותר. ככל שהחסינות גבוהה יותר, כך המפלצת מסוכנת יותר. למפלצות בעלות חסינויות אלה תסומן כוכבית (*) לצד שמן ברשימת המפלצות.

חסינות ללחשים

הגנה מיוחדת זו קיימת בצורות רבות. האלמתים חסינים בפני כל לחשי *ההקסמה, השינה והעצירה*; רוב היצורים המשתמשים באש חסינים בפני לחשי אש. יצורים אחדים רבי־עוצמה חסינים בפני לחשים בעלי עוצמות נמוכות, כלחשים ברמת העוצמה הראשונה והשניה, לעיתים בנוסף לחסינות לסוג מסוים של לחשים. כאשר מצוינת חסינות ללחשים, היא חלה על כל ההשפעות דמויות־הקסם, בכלל זה השפעות שהופקו על־ידי מפלצות וחפצים. למשל, חסינות בפני כל הלחשים מעוצמה 1 עד 3, כוללת גם חסינות בפני כדורי־אש הפורצים מבדידים או ממטות (משום *שכדור־אש* הוא לחש מעוצמה שלישית).

אולם, נשיפת הדרקון היא יכולת טבעית של הדרקון ולא יכולת קסומה, והיא אינה מושפעת, אלא אם הדבר מצוין במפורש.

סוגי מפלצות

בכל תיאור מפלצת ישנה שורה המוקדשת ל"סוג המפלצת". עתה נתאר קטיגוריות כלליות אלה של מפלצות ביתר פירוט. קטיגוריות אלה כוללות:

* אלמתים
* דרקונים (וצאצאי־דרקונים)
* חיות נחותות
* חיות רגילות (וכן חיות גדולות וחיות פרה־היסטוריות).
* דמויי־אנוש (וכן אנשים, דמויי־אדם ודמויי־אנוש ענקיים).
* קונסטרוקטים (חיות קסומות).
* מפלצות
* מפלצות מישוריות

לעיתים מפלצת תשתייך ליותר מקטיגוריה אחת.

אלמתים

אלמתים הם יצורים אשר חיו לפנים, אך עתה הם חבים את קיומם לכוחות על־טבעיים או לכישופים רבי עוצמה, אשר הוטלו על גופם או על נשמתם. את מרבית האלמתים ניתן להדוף בעזרת כוהנים או באמצעות חפצים מסוימים, כמו סמלים קדושים. אלמתים אינם מושפעים מהתקפות מיוחדות, המשפיעות רק על יצורים חיים (כמו רעל), או מלחשים המשפיעים על המוח (*הרדמה, הקסמה, עצירה, צרימה, שגעון, רפיסות מוח* וכדומה). אלמתים אשר נוצרו באמצעות לחשים הם מפלצות "קסומות".

דרקונים (וצאצאי־דרקונים)

דרקונים הם מן המפלצות הפראיות והמסוכנות ביותר. אלה הם לטאות ענק בעלות כנפיים גדולות, שיניים מטילות מורא, טופרים חדים ומודעות גבוהה לעליונותם. לרובם יש "נשק נשיפה" (כלומר, התקפות במהלכן הם נושפים השפעה מזיקה), רבים מהם נבונים מאוד ואחדים יכולים להטיל לחשים. לא כל הדרקונים מרושעים; אחדים מביניהם טובי לב וחברותיים.

קיימים גם צאצאי־דרקונים, גזעים המקורבים לדרקונים, כמו חימרה, דרקונון, דרקוצב, הידרה, סלמנדרה ולטאה.

חיות נחותות

החיות הנחותות הן, ברוב המקרים, חסרות תבונה (תבונה 0) והינן צורות חיים פשוטות. מרביתן צמחים, פטריות, חרקים, עכבישים, ג'לים, רירים ושאר יצורים חסרי חוליות, כלטאות ושבלולים. קטגוריה זו כוללת גם יצורים בעלי מידות ענקיות.

חיות רגילות (חיות ענקיות, חיות פרה־היסטוריות)

חיה רגילה היא כל סוג יצור בלתי־קסום השייך לסביבתו. אם "מפלצת" משחק היא חיה הנמצאת בעולם האמיתי או שהיא גירסה שונה במקצת של חיה כזו, אזי היא "חיה רגילה". חיות רגילות יכולות להיות בלתי מזיקות כעכבר או מסוכנות כנמר.

חיה ענקית היא פשוט חיה רגילה בעלת מידות גדולות יותר. היא אינה קסומה ואינה נבדלת בצורת התקפתה או בהתנהגותה מן המקבילה הקטנה יותר. היא פשוט מסוכנת יותר בשל גודלה.

חיה פרה־היסטורית היא יצור אשר היה לפנים חיה רגילה, אך נכחד מעולמנו; חיות כאלה הן הנמר מעוקל־השן, הדינוזאורים ודב המערות. בעולם המשחק, ייתכן שהחיות הפרה־היסטוריות לא נכחדו מעולם, או שנכחדו ברוב המקומות, אך הן קיימות עדיין באזורים מבודדים, כמו עמקים אבודים.

דמויי־אנוש

דמוי־אנוש הוא יצור שצורתו דומה, פחות או יותר, לצורת אדם (שתי ידיים, שתי רגליים, הולך על שתיים), אך הוא אינו אדם או דמוי־אדם. בקטיגוריה זו נכללות מפלצות נמוכות כגובלינים, כמו גם יצורים שגודלם מגיע עד לגודל עוג. ניתן להטיל *הקסמת איש* על דמויי־אנוש.

דמוי־אנוש ענק הוא כמו כמו דמוי־אנוש רגיל, אך גדול וחזק ממנו. קטיגוריה זו כוללת את הענקים האמיתיים ויצורים כדוגמת הטרולים. מפלצות אלה אינן מושפעות *מהקסמת איש*.

דמוי־אדם הוא בן אחד מסוגי הדמויות הבלתי אנושיות: גמד, אלף או זוטון.

ולבסוף, ניתן להיתקל **בבני־אדם** כמעט בכל מקום בעולם המשחק. הם מספקים אפשרויות רבות למשחק תפקידים לשה"מ ולשחקנים גם יחד. בנוסף לכך, הם יכולים לספק מטרות לד"שים ולהוביל להרפתקות שלמות. בכמה מקרים, הסיבה להיתקלות תגרום לשינוי בחדרים הסמוכים במבוך. למשל, אם הדב"שים משמשים כפתיון, ייתכן ששה"מ ירצה לשים הרפייה בחדר ריק סמוך או להפוך מפלצת נתונה להרפייה.

מכיוון שבני־אדם נוטים להיות אינדבידואליסטים, היתקלות בבני־אדם תחייב עבודה מצד שה"מ, אך ההיתקלות עשויה להיות משעשעת למדי. דב"שים אנושיים אינם דורשים פירוט רב כמו ד"שים. באפשרותו של שה"מ ליצור כל דב"ש אנושי כדמות מלאה או להשתמש בטבלת סוגי האדם למציאת הפרטים החיוניים. (הערה: נוהל זה יכול לשמש גם ליצירת דמויי־אדם, תוך השמטת שלב 2). השתמש בטבלת הסיבות להופעת הדב"ש כדי לשאוב רעיונות להיתקלות.

טבלת סוג האדם

1. מצא את מספר המופיעים.
2. קבע את סוגו של כל אחד מהם (גלגל 1ק12):

1־2	כוהן
3־6	לוחם
7־8	קוסם
9־10	גנב
11	דרואיד
12	מיסטיקן

3. קבע את נטייתו של כל אחד מהם (בחר או גלגל 1ק6):

1־3	סדר
4־5	נייטרלי
6	תוהו

4. מצא את הסיבה להופעת הדב"שים. בחר אחת מן הרשימה שלהלן או גלגל 1ק8.
5. בחר את ציוד הדב"שים. ניתן להוסיף כלי־קסם אם רוצים בכך. אם כן, הדב"שים ישתמשו בכלי־הקסם משיתעורר בכך צורך. זכור, כי כלי הדב"שים יוכלו להפוך לאוצר החבורה אם אלה יחוסלו ולכן אין לחלק חפצים חזקים מדי בקלות.
6. הוסף פרטים אחרים לפי הצורך, על־ידי בחירה או על־ידי גלגול אקראי של דירוג־שריון, נקודות פגיעה, לחשים וכדומה.

טבלת הסיבות להופעת הדב"שים

1. *לבד, פצועים (ומפוחדים)*: הדב"שים יצאו להרפתקה בעצמם, אך גילו כי המבוך מסוכן מכפי שחשבו. ברצונם להצטרף לחבורת הד"שים כדי להגן על עצמם.
2. *פתיון*: הדב"שים משמשים כפתיון, קסום או נשלט על־ידי מפלצת קרובה. הדב"שים ינסו להוביל את השחקנים למיקום המפלצת, מבלי לעורר חשד. המפלצת עשויה להופיע בשעה שהדב"שים מסיחים את תשומת ליבה של החבורה.
3. *בריחה*: הדב"שים היו אסירים של מפלצת סמוכה, אך נמלטו. יש להם ציוד מועט, אם בכלל. המפלצת עלולה להופיע ברגע שתגלה כי נמלטו.
4. *חיפוש חבר*: הדב"שים מחפשים חבר, אשר ידוע, או שנפוצה שמועה, כי נעלם במבוך זה. החבר עשוי להיות שבוי של מפלצת סמוכה.
5. *חיפוש חפץ*: הדב"שים מחפשים חפץ מסוים. הם יודעים כי החפץ נמצא במבוך, או ששמעו שמועה כזו.
6. *לא מה שהם נראים*: הדב"שים אינם אנשים רגילים. הם יכולים להיות חיות־אדם, דופלגנגרים, דרקוני זהב ועוד. שה"מ יקבע את סוג המפלצת וישחק אותה בהתאם.
7. *התחמקות*: הדב"שים מתחמקים מהיתקלות עם מפלצת קרובה. המפלצת עלולה לרדוף אחריהם.
8. *ניצולים יחידים*: הדב"שים הם השרידים האחרונים מקרב שנערך לא מזמן עם מפלצות. שאר הניצולים מחבורתם עשויים להימצא במאורת מפלצות קרובה.

קונסטרוקטים (מפלצת קסומה)

קונסטרוקט הוא מפלצת שאינה חיה למעשה, אלא נוצרה באופן קסום. לכן, כל הקונסטרוקטים הם גם מפלצות "קסומות". קונסטרוקט משני יכול להיפגע מכל כלי־נשק. הקונסטרוקטים המשניים כוללים גם פסלים חיים. קונסטרוקט ראשי יכול להיפגע רק מכלי־נשק קסומים. עלותו של קונסטרוקט גבוהה מאוד. הקונסטרוקטים הראשיים כוללים גרגוילים וגלמים. החוקים הבאים חלים על כל הקונסטרוקטים:

1. ניתן ליצור אותם רק אם משתמשים בתהליך הקסום הנכון. החוקים ליצירתם מופיעים בפרק 16.
2. הם אינם נרפאים באופן רגיל; יש להשתמש בלחשים כדי לרפא את הנזק שספגו.
3. הם חסינים בפני כל השפעות הרעלים (מכיוון שאינם חיים באמת) וההשפעות על המוח (*הקסמה, הרדמה*, אשליות וכדומה).
4. הם אינם מתרבים; לא קיימים גרגוילים תינוקות, למשל.

מפלצת

מפלצת היא כל יצור שאינו מתאים לאף אחת מן הקטגוריות האחרות. המפלצות נוטות להיות אגדתיות או דמיוניות, אך מלבד זאת, ייתכן שלא יהיה להן הרבה במשותף. חלקן דומות לחברי קבוצות אחרות (דמויי־אנוש או חיות, למשל), אך הן ניחנות בכוחות המבדילים אותן מהם.

מפלצות מישוריות (מפלצות קסומות)

לכל המפלצות המישוריות יש דבר אחד במשותף: כולן באו ממישור קיום שאינו מישור החומר הראשוני (המישור שהוא ביתם של הד"שים). לאחדות מן המפלצות יהיו גרסאות במישור החומר הראשוני ובמישור אחר; אלה יצוינו. מפלצות מישוריות שזומנו או הובאו למישור החומר הראשוני הן גם מפלצות "קסומות".

לרוב המפלצות ממישורים אחרים אין אוצרות רגילים, אך עשויים להיות להן אוצרות מקבילים בחומר מן המישור שלהם. למשל, אבני־חן יקרות במישור יסוד המים עשויות להיראות כחתיכות קרח צבעוני. כאשר סוג האוצר הנתון הוא "מיוחד", שה"מ יכול להפכו לאוצר המתאים למישור ממנו בא היצור.

תדירות המפלצת

מפלצות מדורגות כשכיחות, נדירות או נדירות מאוד. במפלצות נדירות יש להשתמש בתדירות נמוכה יותר מאשר במפלצות השכיחות. מפלצות נדירות מאוד יופיעו, בדרך כלל, בהיתקלויות שתוכננו בקפידה או בנסיבות מיוחדות מאוד.

רשימת המפלצות

זוהי רשימת המפלצות הבסיסית של עולם מו"ד. מפלצות נוספות מתוארות בהרפתקות ובתוספות המשחק, אשר רואות אור מעת לעת.

אדם רגיל

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	1–1 (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר המופיעים:	1ק4 (3ק20)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מורל:	6
סוג אוצר:	U (P)
	ש
תבונה:	10
נטייה:	כל נטייה
ערך נק"נ:	5

סוג מפלצת: אדם (שכיחה)

"אדם רגיל" הוא המונח, המייצג במשחק אדם שאינו מחפש הרפתקות. לאדם רגיל אין סוג דמות, אך עשויות להיות לו (לפי בחירה) מיומנויות.

שה"מ יקבע (ולא יגלגל) את נקודות הפגיעה של האדם, בהתאם לגילו, בריאותו ומקצועו (1 עד 7 נקודות פגיעה). למשל, לנפח יכולות להיות 7 נקודות פגיעה, אך לילד קטן או לקבצן חולני תהיה רק נקודת פגיעה אחת.

רוב בני־האדם הם "רגילים" ואין להם תפקיד משמעותי בהרפתקות, אם בכלל. חלק מבני האדם הרגילים עוסקים במקצועות מסוימים או משתייכים לשכבות חברתיות מסויימות (כסוחר, חייל, אציל, גשש, חכם, רופא וכדומה) העשויים לסייע בהרפתקות. לחיילים וללוחמים אחרים יהיה ערך מורל גבוה יותר.

בני־אדם רגילים אופייניים הם איכרים, ילדים, עקרות בית, פועלים, אמנים, כפריים, עירוניים, דייגים ומלומדים (ראה גם "אנשים").

סביבה: מיושבת.

אודיק

סוג של אלמת. ראה דיבוק.

אורק

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1 (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	2ק4 (1ק6X10)
ניצל כמו:	ל1
מורל:	6 או 8 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	D (P)
תבונה:	7
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	10

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה)

אורק הוא יצור מכוער דמוי־אדם, הנראה כשילוב של אדם וחיה. מרבית האורקים דומים בצורתם לבני אדם, אך לרבים מהם תווי־פנים ושיניים חייתיים.



האורקים הם אוכלי־כל ליליים, המעדיפים לחיות מתחת לאדמה. כשהם נלחמים באור היום, יש להם עונש של 1– לגלגולי ההתקפה. לאורקים אופי איום ונורא, והם אינם אוהבים יצורים חיים אחרים.

חבר אחד בכל קבוצת אורקים הוא המנהיג. יש לו 8 נקודות פגיעה ובונוס 1+ לגלגולי הנזק. אם המנהיג נהרג, מוראל הקבוצה יהיה 6 במקום 8. האורקים פוחדים מכל יצור גדול וחזק מהם, אך מנהיגם יכול להכריח אותם להילחם.

פעמים רבות משרתים האורקים בצבאות של מנהיגי תוהו (בני־אדם ומפלצות כאחד). הם מעדיפים להשתמש בחרבות, חניתות, גרזנים ואלות ככלי־נשקם. אין הם מסוגלים להשתמש בכלי־נשק מכאניים (כמו מעוט), ורק מנהיגיהם יודע כיצד להפעיל מכשירים אלה.

קיימים שבטי אורקים רבים ושונים. בכל שבט מספר זהה של גברים ונשים ולפחות שני ילדים ("גורים") לכל זוג בוגרים. מנהיג שבט אורקים נקרא "ראש השבט" ולו 15 נקודות פגיעה. הוא תוקף כמפלצת בעלת 4 קוביות פגיעה ויש לו בונוס 2+ לגלגולי הנזק. על כל 20 אורקים בשבט, עשוי להיות עוג אחד (סיכוי של 1 מתוך 6). יש סיכוי של 1 מ־10 שגם טרול בן־ברית יהיה עימם במאורה.

יכולים להיות אורקים מטילי־לחשים. ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מרחבים (כל מרחב).

אטאש

דירוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	14* (ג)
תנועה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	4
נזק:	2ק12/2ק12/2ק12/2ק10 + רעל (מיוחד)
מספר מופיעים:	1ק3 (1ק6)
ניצל כמו:	ל14
מוראל:	7
סוג אוצר:	I
תבונה:	8
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	2,500

סוג מפלצת: דמוי־אנוש ענק (נדיר)

אטאשים הם דמויי־אנוש שגובהם 5.5 מ'. לכולם סימן היכר מכוער וקל לזיהוי, יד שלישית היוצאת ממרכז החזה.

מפלצות ענק אלה הן טפשות ונרגנות למדי. הן חיות במשפחות קטנות, דרות במערות, ונוהגות להכות זו את זו כשאינן צדות בשר (בני־אדם נחשבים לצורך זה כבשר). הן אוהבות אבני־חן ותכשיטים ואם יפתו אותם בהצעה מספיק טובה, הן יסתפקו בה ולא יתקפו את עוברי האורח.

האטאשים תוקפים את יריביהם על־ידי הטחת בולי־עץ כבדים וסלעים וכן בנשיכה באמצעות ניביהם הרעילים. כל קורבן נשיכה חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעל בעונש 4– או להפוך למשותק למשך 1ק6 תורים.

סביבה: גבעה, הר, יער.

איש מערות (ניאנדרטאל)

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	2 (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק 1+
מספר מופיעים:	1ק10 (1ק10X4)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	7
סוג אוצר:	C
תבונה:	7
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	20

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדיר).

לאנשי המערות (הידועים גם כניאנדרטאלים) יש גוף שפוף, עצמות גדולות ושרירים כבירים. תווי פניהם דומים לתווי קופים, בכלל זה גבות גדולות ועבות מעל העיניים. אנשי־המערות חיים במשפחות מורחבות במערות ובמחילות, במיוחד באזורי גבעות והרים, הרחוקים ממקומות יישוב אנושיים, או ב"עולמות אבודים" מבודדים. כאשר הם תוקפים, הם נוהגים להטיל חניתות. הם משתמשים גם בגרזני אבן, באלות ובפטישי אבן לקרבות־מגע.

מנהיגי אנשי־המערות הם כמעט גזע נפרד. הם גדולים הרבה יותר מאיש המערות הממוצע. יש להם 6 קוביות פגיעה וגובהם מגיע ל־3 מ'. בכל מאורה יהיו 10 עד 40 אנשי־מערות (1ק10 x4) ושני מנהיגים – גבר ואשה. אנשי־מערות נוהגים לצוד דובי מערות ולגדל קופים לבנים כחיות שעשועים. הם חברותיים כלפי גמדים וננסים, אך שונאים גובלינים וקובולדים ויתקפו עוגים ברגע שיראו אותם.

אנשי־המערות מתביישים מבני־האדם ומשתדלים שלא להיתקל בהם, אך הם אינם עוינים אם לא מתקיפים אותם. איש־מערות מצוחצח ולבוש כהלכה יוכל להתחזות בהצלחה לבן־אדם, אך אנשי־המערות אינם מסוגלים לדבר היטב.

עשויים להיות אנשי־מערות מטילי לחשים; ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: גבעות, הרים; כל סביבה (פרה־היסטורית).

אלף

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1*
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	1ק4 (2ק24)
ניצל כמו:	א1
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	E (S+T)
תבונה:	13
נטייה:	סדר או נייטראלי
ערך נק"נ:	6

סוג מפלצת: דמוי־אדם (נדיר)

אלפים יכולים להופיע גם כדב"שים. אחרת, ניתן להיתקל בהם כנוודים או כפטרולים במרחבים. בקפא"פ הם תוקפים כלוחמים בדרגה הראשונה. לכל אלף יהיה לחש אחד בדרגה העוצמה הראשונה (בחר באקראי). אם מופיעים 15 אלפים או יותר, אחד מהם יהיה המנהיג (רמה 2 עד 7). כדי לבדוק פריטים אפשריים שברשות המנהיג, הכפל את דרגת המנהיג ב־5. התוצאה תהיה אחוז הסיכוי, שברשות המנהיג יש חפץ קסום מאחת מטבלאות חפצי הקסם המתאימות. גלגל בנפרד עבור כל אחת מן הטבלאות. כל עוד המנהיג חי ונלחם, מוראל האלפים הוא 10 ולא 8. טורף גופות אינו יכול לשתק אלפים.

סביבה: יער, אלפים ימיים: אוקיינוס.

אמיר

ראה אפרית, אמיר.

אנדין *

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	8*** (ג)
תנועה:	30מ' (10 מ')
שחייה:	80מ' (27 מ')
התקפות:	1 אגרוף או 1 כבל
נזק:	2ק8 או 1ק10
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל16
מוראל:	9
סוג אוצר:	אין
תבונה:	10
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	2,300

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

האנדינים הם יצורים תבוניים העשויים מים. הם נדירים אפילו במישורם הביתי, מישור יסוד המים, וכמעט אין נתקלים בהם לעולם במישור החומר הראשוני. האנדינים הם יצורי תוהו בהתנהגותם, אולם (בדומה לג'ינים), כוונותיהם טובות והם מתעבים את הרשע.

במישורם הביתי, האנדינים יוצרים לרוב נחש שקוף חסר צורה. ביכולתם לשנות את צורתם בקלות, לעיתים לצורה מרובת זרועות, כדי לתפוס חפצים. אחת לשעה, הם יכולים לשחות מהר מאוד וליצור כבל מתגלגל, הנע במהירות 150 מ' (50 מ') עד 10 סיבובים.

האנדינים חסינים בפני רעלים, בפני כלי נשק רגילים, בפני כל הלחשים בעוצמה ראשונה או שנייה, ובפני כל ההתקפות המבוססות על אש. האנדינים יכולים לגלות נעלמים מעין כרצונם, ולהשתמש *בגילוי קסם, קורים, ביטול קסם, קיר/סערת קרח, ואש לקרח* שלוש פעמים ביום (כאילו היו קוסמים בדרגה 9). קורי האנדין עשויים מחוטי קרח, והם מתפקדים בצורה דומה; אולם, להבה תמיס תמיד את הקורים במקום לשרוף אותם והקורבנות האחוזים בהם לא ינזקו כלל.

האנדין יכול לתקוף באמצעות "אגרופר" (שלוחה דמויית־יד) אחת לסיבוב. אם המכה פוגעת, האנדין יכול להחליט לכרוך את עצמו מסביב לקורבן ולגרום נזק לחיצה מתמשך של 1ק10 נקודות בכל סיבוב. אנדין יכול לכרוך את עצמו סביב כל יצור בגודל ענק ומטה, והקורבן אינו יכול לנוע, לתקוף או להתרכז.

במישור החומר הראשוני, האנדין נראה כמו יסודון מים. בשעה שהוא נמצא במים, הוא בלתי נראה, ומתחדש בקצב של 3 נקודות לסיבוב. כאשר הוא נמצא מחוץ למים, הוא אינו מתחדש, וסופג נזק של נקודת פגיעה לסיבוב, כתוצאה מהתייבשות. האנדין אינו מוגבל כיסודון, לחש *הגנה מרוע* אינו עוצר אותו ואין הוא חייב להישאר במרחק 20 מ' ממקור מים.

אויביו הם ההידרקסים וההורדים. הוא פוחד מיצורים על בסיס אוויר ותוקף אותם.

סביבה: מישור יסוד המים.

פרק 14: מפלצות

אנשים

	חמסן	*שודד־ים/פיראט*	*דרוויש*
דירוג שריון:	משתנה	משתנה	משתנה
קוביות פגיעה:	1 (ב)	1 (ב)	1 (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13מ')
התקפות:	1 כלי־נשק	1 כלי נשק	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי הנשק	בהתאם לכלי־הנשק	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	0 (1ק4x10)	0 (מיוחד)	1 (1ק6 + 1 x 10)
ניצל כמו:	ל1	ל1	ל1
מוראל:	8	6(7)	10
סוג אוצר:	A	A	A
תבונה:	11	11	11
נטייה:	תוהו	נייטרלי (תוהו)	סדר
ערך נק"נ:	משתנה	משתנה	משתנה

	אציל	*נווד*	*סוחר*
דירוג שריון:	2	משתנה	5
קוביות פגיעה:	3־8 (ב)	1 (ב)	1 (ב)
תנועה:	20 מ' (7 מ')	40 מ' (13מ')	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק	1 כלי נשק	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק	בהתאם לכלי־הנשק	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	0 (2ק6)	0 (1ק4x10)	0 (1ק20)
גלגול הצלה כ:	ל3־8	ל1	ל1
מוראל:	8	8	משתנה
סוג אוצר:	3xV	A	A
תבונה:	11	11	11
נטייה:	כל נטייה	נייטרלית	נייטרלית
ערך נק"נ:	משתנה	משתנה	משתנה

סוג מפלצת: אדם (שכיח).

לרוב קבוצות האנשים יש מנהיגים בעלי דרגת ניסיון גבוהה יותר (עם שריון טוב יותר, נקודות פגיעה טובות יותר, גלגולי הצלה טובים יותר וייתכן שאף חפצי קסם). לאנשים יש, בדרך כלל, מחנות גדולים, בהם מצוי לרוב האוצר. ישנם סוגים נוספים של אנשים (ראה גם *שיכור קרב, מוציא־להורג (פושע), מיסטיקן, אדם רגיל*).

חמסן: חמסנים הם פורעי־חוק ושכירי־חרב עריקים, החיים מפשיטה על עיירות ומשוד קרוונים ועוברי־אורח. רובם שייכים לסוג ה"לוחם". על כל 20 חמסנים יהיה לוחם נוסף בדרגה השניה, אשר יתפקד כמנהיג. על כל 40 חמסנים יהיה לוחם נוסף בדרגה הרביעית, אשר יתפקד כמפקד הכללי של הכוח.

למחצית מן החמסנים שריון עור, מגן, קשת קצרה וחרב. שאר החמסנים רוכבים על סוסים, לובשים שריון שרשראות ונושאים מגינים וחרבות. המנהיגים לובשים שריון לוחות, נושאים חרבות ורמחים ורוכבים על סוסי מלחמה בעלי שריונות.

החמסנים חיים לרוב במחנות מבוצרים, המכילים 50 עד 300 אנשים. המחנה מונהג תמיד על־ידי לוחם בדרגה התשיעית, ולוחם נוסף בדרגה החמישית על כל 50 חמסנים. קיים סיכוי של 50% שקוסם בדרגה 9 עד 11 יגור במחנה החמסנים, וסיכוי של 30% שבמחנה יימצא גם כוהן בדרגה 8.

שודד־ים (פיראט): שודדי־ים נמצאים בימים, באגמים גדולים, בנהרות ובאוקינוסים. הם מתקיימים מפשיטות על ערי חוף ועל ספינות וממכירת השלל. רובם לוחמים נייטראליים.

פיראטים הם יורדי־ים הבוזזים אוניות אחרות, פושטים על ערי חוף ועוסקים בסחר בלתי חוקי בעבדים. הם ידועים במעשיהם המרושעים ובאכזריותם כלפי אסירים. הם גם תוקפים בחופשיות זה את זה, אם ישנה אפשרות לרווח. רובם לוחמים בעלי נטייה תוהו.

מספר שודדי־הים והפיראטים המופיעים תלוי במספר ובסוג הספינות בהן הם מפליגים. בחר בסוג הספינה המתאים לסביבה. שודדי־ים ופיראטים מאורגנים כמצוין בטבלאות הבאות:

ספינה	מספר הספינות	מספר האנשים לספינה
ספינות נהר	1־8	10־20
חד־סיפונית קטנה	1־6	20־40
ספינה ארוכה	1־4	30־50
ספינת מלחמה	1־3	40־80

ארגון הפיראטים/שודדי־הים בפלוגות

	אחוז האנשים	
כלי־נשק ושריון	*שודדי־ים*	*פיראטים*
שריון עור, חרב	60%	50%
שריון עור, חרב, רובה קשת	30%	35%
שריון שרשראות, חרב (אם שודדי־ים, גם רובה קשת)	10%	15%

לכל 30 שודדי־ים יצטרף לוחם בדרגה 4 כמנהיג. בכל ספינה ישמש לוחם בדרגה 7 כרב־חובל ולוחם בדרגה 9 כמפקד צי הספינות. קיים סיכוי של 30% שקוסם בדרגה 10 עד 11 יהיה המפקד, וסיכוי של 25% שגם כוהן בדרגה 8 יהיה נוכח. לכל 30 פיראטים יצטרף לוחם בדרגה 4 כמנהיג. לכל 50 פיראטים או לאוניה אחת, יהיה רב־חובל – לוחם בדרגה 5. לכל 100 פיראטים או לכל צי אחד יצטרף לוחם בדרגה 8, אשר ישמש כמפקד. על כל צי או על כל 300 פיראטים (או יותר) יפקד לוחם נוסף בדרגה 11 (אדון הפיראטים), וקיים סיכוי של 75% שיתלווה אליו גם קוסם בדרגה 9 או 10.

שודדי־ים ופיראטים עשויים לשאת את אוצרותיהם עימם או להצטייד במפות מפורטות אשר יצביעו על מיקומם. האוצר הנתון הוא סך־כל האוצר של צי הפיראטים או של צי שודדי־הים כולו, ושה"מ יכול לחלקו כרצונו. קיים סיכוי של 25% שלפיראטים יהיו 1ק3 שבויים המצפים להיפדות תמורת כסף.

ערי־חוף מוגנות משמשות לרוב כמחסה לפיראטים ולשודדי־ים. אלה הם מקומות מסוכנים וחסרי־חוק, המלאים באפשרויות להרפתקות.

דרוויש: דרווישים הם פושטי המדבר. כ־90% מביניהם הינם לוחמים; השאר כוהנים. הדרווישים חונים במחנות או בשבטים של עד 300 אנשים ומונהגים על־ידי כוהן בדרגה 10. מחנות אלה יורכבו מאוהלים (75%) או ממכלאות עץ ולבנים (25%). במחנות נמצאים הנשים, הילדים, משק החי והאוצר.

הדרווישים ידועים באמונתם הדתית הקיצונית ובחוסר סובלנותם לדעות אחרות. במקרים חריגים, הם עשויים להכריז על מלחמת קודש, במטרה לתפוס או להרוג את כל המחזיקים באמונה אחרת. שבויים מקבלים הזדמנות להמיר את דתם; אם הם מסרבים, הם מוצאים להורג או נמכרים לעבדות. דמויות סדרניות יוזמנו להצטרף למסע הצלב; המסרבים להצטרף, ללא סיבה מספקת, יזכו להתייחסות חשדנית.

אציל: זהו מונח כללי, המציין כל חבר בשכבה החברתית השלטת. אין הוא חל על בני משפחת המלך או המלכה (הנקראים משפחת־המלוכה). אצילים נודדים בהם נתקלים יהיו לוחמים, לבושים שריון לוחות ומגן איכותיים. לאציל הלוחם יתלוו תמיד נושא־כלים (לוחם־משרת בדרגה 2) ועד 12 שכירים ומשרתים, על־פי בחירת שה"מ. לוחמים אצילים יכולים ללוות אנשים שאינם לוחמים, הנודדים לדומיניון מרוחק.

שה"מ יכול להמציא תארים חדשים לאצילים בהתאם לעולם המערכה שלו, או להשתמש בתארים המסורתיים הבאים:

ברון/ברונית, רוזן/רוזנת, דוכס/דוכסית, אמיר, חאן, אביר, שייך, מרקיז.

נווד: קבוצות אלה של שבטים נודדים עשויות להיות אוהבות־שלום או רודפות־מלחמה, ויכולה להיות להם כל אחת מן הנטיות. אפשר להיתקל בקבוצות נוודים קטנות במרחבים. קבוצות אלה יהיו עסוקות במסעות צייד או בחיפוש אחר מזון, אך הן לא יתרחקו, בדרך כלל, מן המחנה הראשי. נוודים הם סוחרים חדי־חושים ולרוב יודעים רבות על מקומות רחוקים, אך הם נוטים להחזיק באמונות טפלות. קבוצות נוודים מאורגנות על־פי הטבלאות הבאות:

ארגון נוודי המדבר

כלי ושריון	אחוז האנשים
רומח, שריון עור ומגן, סוס רכיבה או גמל	50%
קשת, שריון עור, סוס רכיבה או גמל	20%
רומח, שריון שרשראות ומגן, סוס רכיבה או גמל	30%

ארגון נוודי הרמות

כלי ושריון	אחוז האנשים
רומח, שריון עור ומגן, סוס רכיבה	20%
קשת, שריון עור, סוס רכיבה	50%
קשת, שריון שרשראות, סוס רכיבה	20%
רומח, שריון שרשראות ומגן, סוס רכיבה או מלחמה	10%

על כל 25 נוודים יהיה מנהיג לוחם בדרגה 2. על כל 40 נוודים יהיה מנהיג לוחם בדרגה 4. שבטי נוודים יכולים לכלול עד 300 לוחמים, המאוגדים במחנה של בקתות או אוהלים זמניים. בנוסף למנהיגים שהוזכרו קודם לכן, על כל 100 אנשים יהיה לוחם בדרגה 5 וכן לוחם בדרגה 8 כראש השבט או המשפחה. במחנה הראשי עשוי להיות (סיכוי של 50%) כוהן בדרגה 9, ואולי גם (סיכוי של 25%) קוסם בדרגה 8.

סוחר: סוחרים הם אנשי מכירות, הנעים בשיירות מעיר לעיר, מוכרים וקונים סוגי טובין שונים (יינות, בדים, תכשיטים, מתכות יקרות וכדומה). שיירות אלה נעות לרוב על גבי סוסים, אך סביר להניח כי ינועו על גבי גמלים במדבריות ועל גבי חמורים ופרדות בהרים. כל הסוחרים עוטים שריון שרשראות ונושאים חרב ופגיון. שיירה טיפוסית מאורגנת כך:

ארגון שיירות

סוחרים	עגלות	לוחמים לו	לב־3	ל4־5	חיות נוספות
5	10	20	2	1	12־1
10	20	40	4	1	12־1
15	30	60	6	1	12־1
20	40	80	8	1	12־1

לכל הלוחמים דרג"ש 4 והם מחזיקים בחרבות, פגיונות ורובי רשת. החיות הנוספות יכולות להיות סוסים, חמורים ואפילו גמלים. אם השיירה מונה פחות מ־20 עגלות, האוצר יקטן בהתאם.

סביבה: בהתאם לסוג

חמסן	כל סביבה (במרחבים)
שודד־ים/פיראט	נהר/אגם, אוקיינוס
דרוויש	מדבר
אציל	כל סביבה
נווד	מדבר, ערבה
סוחר	כל סביבה (בין ערים)

אפרית משני*

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	10* (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
תעופה:	80 מ' (27 מ')
התקפות:	1 אגרוף
נזק:	2ק8
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל15
מורל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	14
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	1,750

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה).

אפריתים הם יצורים קסומים, בעלי חשיבה עצמאית, ממישור יסוד האש. הם מופיעים לרוב כעננֵי עשן, המתעבים והופכים לאנשי ענק מוקפים אש. האוויר המקיף אותם הוא תמיד לוהט ואפוף עשן. האפריתים קסומים מאוד וניתן לפגוע בהם רק באמצעות כלי נשק קסומים. אם אפרית נהרג, רוחו שבה למישור האש.

אפרית יכול *ליצור חפצים, ליצור אשליות* או *להיעלם מן העין*, כמו ג'יני. הוא יכול להטיל לחש *קיר אש* שלוש פעמים ביום. אפרית יכול להפוך את עצמו *לעמוד אש* (בגובהו), אשר יצית כל עצם דליק במרחק 1.5 מ'. הוא יכול להישאר בצורה זו עד 3 סיבובים. בהיותו בצורה זו, האש מוסיפה 1ק8 נקודות נזק לכל אגרוף של האפרית. ביכולתו לעטות על עצמו צורת להבה רק פעם בתור, לכל היותר.

קוסם בדרגה גבוהה יכול לזמן אפרית (אם הוא מכיר את הלחשים המיוחדים הנדרשים לשם כך – כדי לזמן אפרית דרושים לחש *יצירת מפלצות קסומות ומשאלה*, כדי לרתום אותו לשרת תקופה ארוכה ככל האפשר). ברגע שזומן האפרית, ניתן לאלצו לשרת במשך 101 ימים. הוא יהיה משרת בעייתי וסרבן ויציית להוראות המדוייקות, אך ינסה לעוות את משמעותן (כדי לגרום בעיות לאדונו).

במישור שלהם, האפריתים חיים בערים הדומות לעריהם של שוכני מדבריות עשירים. מבין כל היצורים, האפריתים דומים ביותר לג'ינים, אך הם באים ממישורים מנוגדים ולכן האפריטים שונאים ג'ינים ויתקפו אותם בכל הזדמנות.

מישור האש: הפרטים הבאים חלים על היתקלות באפריתים במישורם שלהם – מישור יסוד האש.

אפרית הנמצא במישור שלו חסין בפני כלי נשק רגילים, בפני כל הלחשים בעוצמה 1 ובפני כל ההתקפות המבוססות על אדמה. במישור שלו, האפרית יכול לגלות בלתי נראים כרצונו (בטווח 40 מ').

נתוני מישור יסוד האש: דרג"ש 1, קב"פ 10* (ג), תנ 80מ' (27 מ'), הת 1 מכה או מיוחדת, נזק 2־16 או מיוחד, ממ (100־1) 1־4, ניצל ל15, מר 8, סא מיוחד, נט ת, נק"נ 1,750

האפריתים רגזנים ולרוב גם מרושעים. יסודוני האש והאפריתים חיים לרוב בשלום, למרות שהאפריתים לחמו ביסודוני האש בעבר. אויביהם הגדולים הם ההליונים והג'ינים, והם יראים מפני יצורים והתקפות ממישור המים.

יכולים להיות אפריתים מטילי לחשים; ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מישור האש.

משא: עד 5,000 מט' במהירות מלאה; עד 10,000 מט' במחצית מן המהירות.

אפרית רם (אמיר)*

דירוג שריון:	–2
קוביות פגיעה:	20*** (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
תעופה:	120מ' (40מ')
התקפות:	2 אגרופים
נזק:	3ק10/3ק10
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ק36
מורל:	11
סוג אוצר:	אין
תבונה:	14
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	7,775

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

במישור יסוד האש, שליטי האפריתים ידועים כאמירים. הם נראים כאפריתים רגילים גדולים מאוד (5 עד 10 מטרים גובה). אמיר אינו מושפע מכלי נשק רגילים, או אפילו מכלי נשק בעלי תוספת קסם נמוכה מ־+2. אמירים יכולים להתחדש בקצב של 2 נקודות לסיבוב.

האמיר ניחן בכל יכולותיו של אפרית רגיל, ויכול להשתמש בכל אחת מהן, אחת לסיבוב, כרצונו. הוא יכול גם להיכנס למישור האתרלי או לעזוב אותו, לאחר התרכזות במשך סיבוב אחד מלא.

כוחות מיוחדים, המותרים לשימוש אחת ליום, הם הענקת *משאלה* והטלת *כדור־אש* או *ענן מתפוצץ* (כקוסם בדרגה 20).

צורת *עמוד האש* של האפרית מציתה את כל החפצים הדליקים בטווח של 5 מ' ומוסיפה בונוס של 2ק8 לכל התקפת אגרופים. הוא יכול לעטות צורה זו ללא הגבלה.

לא ניתן לזמן אמירים באמצעות לחשים, אלא רק באמצעות חפצי קסם נדירים מאוד. הם מופיעים, בדרך כלל, במישור החומר הראשוני רק בתגובה לזעקותיו של אפרית במצוקה. כשהם מופיעים בו, הם יכולים להופיע בכל מקום, אך מעדיפים מקומות חמים יותר, כמו מדבריות.

סביבה: מישור האש

משא: מעוף עם 10,000 מט' במהירות מלאה; עם 20,000 מט' במחצית מן המהירות. הליכה עם 20,000 מט' במהירות מלאה; עם 40,000 מט' במחצית מן המהירות.

אקטאון (קנטאור אייל)

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	11** (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
התקפות:	2 חניתות/1 נגיחה או נשיפה (מיוחד)
נזק:	1ק6+1ק6/6+2ק8
מספר מופיעים:	0 (1)
ניצל כמו:	כ11
מורל:	10
סוג אוצר:	B
תבונה:	12
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	2,700

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

מפלצת עירית זו מגינה על יצורי היער. גובהו של האקטאון 2.5 מ׳; ידיו, גופו ותווי־פניו אנושיים, ואילו קרניו ורגליו התחתונות כשל אייל; גם גופו מכוסה עור חום וקשה כשל אייל.

ביכולתו להסוות את עצמו בצורה מושלמת (כאילו *נעלם מן העין*) ביערות עבותים או דלילים. כאשר מרגיזים אותו פורחזים, הצדים את חיות היער (או מבצעים פעולה מרושעת אחרת), האקטאון יזנק ממקום מסתורו, לרוב במפתיע (1 עד 5 ב־1ק6). בדרך כלל, הוא משתמש בחניתות גדולות מעץ ועצמות, כדי להעניש או לשחוט את המעיבים על חיי היער.

פעם ביום הוא מסוגל להשתמש בנשק הנשיפה שלו, ולמלא בנשימתו חלל של 10X10X10 מ׳ מעוקבים; כל קורבן בטווח זה חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד נשיפת דרקון או להפוך לחיית יער רגילה (ינשוף, סנאי, צבי וכדומה).

גם אם גלגול ההצלה היה מוצלח, השינוי יתבצע, אך יארך רק 24 שעות.

פעם ביום יכול האקטאון לזמן את יצורי היער לסייע לו. 1ק6 יצורים יגיעו לעזרתו תוך 1ק4 תורים. בחר, או קבע בצורה אקראית, את סוגי היצורים שיבואו:

1 חזיר בר	4 גריפון
2 דוב	5 לטאה (זיקית)
3 קנטאור	6 עצנע

אקטאונים הם חלק מקהילת יצורי היער, יחד עם הקנטאורים, הדריאדות וכדומה. הם אמיצים ונדירים מספיק בכדי להפוך לגיבורים ידועים בקרב קהילות יער אלה. לעיתים פועלים האקטאונים בשיתוף עם הדרואידים, בניסיון להגן על שלמות היער, במיוחד אם מאיימת עליו סכנה גדולה.

יכולים להיות אקטאונים מטילי־לחשים. ראה תחת "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: יער

משא: עד 3,000 מט׳ במהירות מלאה; עד 6,000 מט׳ במחצית מן המהירות.

ארבה ענק

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	2** (ק)
תנועה:	20 מ׳ (7 מ׳)
תעופה:	60מ׳ (20מ׳)
התקפות:	1 נשיכה, או 1 קפיצה, או 1 יריקה
נזק:	1ק2 או 1ק4 או קרא בתיאור
מספר מופיעים:	2ק10 (0)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	5
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטראליות
ערך נק"נ:	30

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

אורך הארבה הענק הוא כחצי מטר עד מטר, והם חיים מתחת לאדמה. ניתן לחשבם בטעות לפסלים (או לא להבחין בהם כלל) עד שמתקרבים אליהם, מכיוון שצבעם הוא צבע אבן אפרפר. הם אוכלי־עשב, ומסוגלים לאכול גם פטריות כעובש צהוב או צווחנים. הם אינם נפגעים מעובש הצהוב וממרבית הרעלים.

במקום להילחם, הם נוטים להימלט בקפיצה (למרחק של עד 20 מ׳). למרבה הצער, הם נוטים להתבלבל ועשויים לקפוץ בטעות אל תוך חבורה (סיכוי של 50% בכל קפיצה). במקרה כזה, הקורבן נקבע באקראי ומבוצע גלגול התקפה. אם הארבה הענק פוגע בדמות, הקורבן סופג 1ק4 נקודות נזק והארבה הענק מתעופף מן האזור.

כשמפחידים או תוקפים אותו, הארבה הענק משמיע קולות שריקה חזקים, כדי להזהיר את בני־מינו. במבוך, לשריקה סיכוי של 20% בסיבוב למשוך אליה מפלצת משוטטת.

ארבה ענק מכותר יירק חומר חום ודביק למרחק של עד 3 מ׳. למטרה מתייחסים כאל דרג"ש 9, ללא כל קשר לדירוג שריונה האמיתי. קורבן אשר נפגע מיריקת ארבה חייב להצליח בגלגול הצלה נגד רעל או להפוך משותק למשך תור אחד מפאת הצחנה האיומה. לאחר תור אחד תתרגל אותה דמות לריח, אך כל דמות אחרת שתתקרב אליה בטווח של 1.5 מ׳ תיאלץ לבצע גלגול הצלה נגד רעל או לסבול מאותן תוצאות. הריח ישמר עד שתישטף היריקה.

סביבה: מערה.

ארקון

דירוג שריון:	−6
קוביות פגיעה:	20****** (ג)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)
תעופה:	120 מ׳ (40 מ׳)
התקפות:	ראה תיאור
נזק:	ראה תיאור
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק2)
ניצל כמו:	כ20
מוראל:	11
סוג אוצר:	אין
תבונה:	16
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	13,175

סוג מפלצת: מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

ארקונים הם יצורים נוטים לסדר קפדניים, אשר מטרתם היחידה היא להתנגד לתוהו ולשמור את הטוב. הם עושים זאת על־ידי חקירת הרשע, לימוד על אנשי תוהו ועל מפלצות תוהנים ושכנוע הרפתקנים להתקיף רשעים אלה; לעיתים הם אף עוזרים בצורה ישירה להרפתקנים המקדמים את מטרותיהם.

גם לזכרים וגם לנקבות גוף הנראה כנשר ענק, בעל נוצות כנפיים בצבע זהב. לזכר ראש, ידים וחזה כשל אדם שרירי ענק; לנקבה אין פלג גוף עליון, אלא רק צוואר כשל דרקון ושלושה ראשים – שני ראשי פר צידיים וראש אשה אנושית יפהפיה במרכז. במהלך קרב, כל ראש פר של הנקבה יכול לנגוח ל־3ק10 נקודות נזק או לנשוף חרוט אש למרחק 3 מ׳, אשר גורם 4ק6 נקודות נזק. הזכר יכול להשתמש בכל כלי־נשק אנושי ולרבים מהם גם כלי־נשק קסומים.

הארקונים חסינים בפני אש, רעל ולחשים בעוצמות 1 עד 4. הם יכולים להשתמש בלחשים ככוהנים בדרגה 12 ולשעתק כרצונם.

אחת ליום יכול כל אחד מהם להשתמש *בחזיז טוהר* ו*בחרב להבה*. החזיז נראה *כברק* (באותו גודל ועם אותו טווח), אולם גורם לכל הקורבנות להפוך סדרניים ושוחרי שלום למשך 2ק6 תורים (אין גלגולי הצלה). הוא מסיר את כל המחשבות הרעות ואינו גורם כל נזק. גודלה של החרב כגודל *חרב להבה*, אך היא עשויה מאש מוצקה וגורמת 4ק8 נקודות נזק לכל קורבן בו היא פוגעת. מרגע שנוצרה, היא תישמר למשך שלושה תורים.

הארקונים חיים במשפחות קטנות של זוג ו־1ק3 צאצאים. פוגשים בהם, בדרך כלל, כשהם בגפם או בזוג; הרפתקנים לא יתקלו כמעט אף־פעם בארקונים צעירים.

סביבה: כל סביבה, כל מישור.

משא: 5,000 מט׳ במהירות מלאה; 10,000 מט׳ במחצית המהירות (יכול לשאת דמות אחת ברגע קריטי, אם הדמות ראויה לכך).

באנשי

ראה "שד"

באסיליסק

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6+1** (ג)
תנועה:	20 מ׳ (7 מ׳)
התקפות:	1 נשיכה/1 מבט
נזק:	1ק10 + איבון (מיוחד)
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)
ניצל כמו:	ל6
מוראל:	9
סוג אוצר:	F
תבונה:	2
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	950

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה); מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

באסיליסק הוא לטאה באורך 3 מ׳; הוא דומה מאוד לנחש גדול בעל ארבע רגליים וגידול דמוי־כתר על ראשו. הוא מופיע בכל צבע, אולם לרוב צבעו בהיר ובולט. לעיתים הוא מכונה "מלך הנחשים".

הבאסיליסק הוא לטאה בלתי־תבונית, אך קסומה מאוד. הוא חי במחילות תת־קרקעיות או בין שרכים פראיים וסבוכים. כל יצור הנפגע על־ידי הבאסיליסק חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד הפיכה לאבן או להתאבן; כל ציוד הדמות יתאבן עימה. למבטו של הבאסיליסק השפעה דומה; כל מי שפוגש בו חייב להצליח באותו גלגול הצלה או להפוך לאבן. דמות מופתעת תמיד פוגשת במבט הבאסיליסק (אך מקבלת גלגול הצלה). דמות הנלחמת ביצור בקפא"פ חייבת להימנע ממבטו או לבצע גלגול הצלה בכל סיבוב. כשדמות מנסה להימנע מן המבט, היא סובלת עונש −4 לכל גלגולי ההתקפה נגד המפלצת, בעוד הבאסיליסק מקבל בונוס +2 לכל גלגולי ההתקפה על הדמות. אם הדמות בוחרת לפגוש במבט, היא נלחמת כרגיל, אך חייבת להצליח בגלגול ההצלה.

דמות יכולה להשתמש במראה בעת הלחימה בבאסיליסק. בשעת השימוש במראה היא תסבול מעונש −2 לגלגולי ההתקפה (במקום −4). כדי שהמראה תהיה יעילה, על האזור להיות מואר והתוקף אינו יכול להשתמש במגן. אם הבאסיליסק רואה את עצמו במראה (גלגול של 1 ב־1ק6, נבדק בכל סיבוב), עליו להצליח בגלגול הצלה או להתאבן בעצמו!

הבאסיליסקים הם תושבי מישור החומר הראשי ומישור יסוד האדמה.

מישור יסוד האדמה: במישור יסוד האדמה הבאסיליסק הוא פשוט יצור דמוי לטאה, העשוי סלע. המבט שלו *מאט* (כהיפוך לחש הקוסם *האצה*) יצורים העשויים מאדמה למשך 1ק6 סיבובים (ללא גלגולי הצלה) למרחק של 30 מ׳. המבט עדיין יכול לאבן יצורים שאינם עשויים מאדמה (גלגולי ההצלה הרגילים חלים גם כאן).

באסיליסק מישורי יכול לחפור דרך סלע קשה במהירות 60 מ' (20 מ'). במישורו שלו הוא משתדל להימנע מפגישה בצורות חיים אחרות.

סביבה: מערה, יער, מישור יסוד האדמה.

בבון סלעים

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2 (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 אלה/1 נשיכה
נזק:	1ק6/1ק3
מספר מופיעים:	2ק6 (5ק6)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	8
סוג אוצר:	U
תבונה:	2
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	20

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה)

בבוני הסלע הם גירסה מגודלת וחכמה יותר של הבבונים הרגילים. הם אוכלים הכל, אך מעדיפים בשר. הם אינם נוטים לאכול בני־אדם ומעדיפים עדרי חיות קטנים, מתוכם הם יכולים לתפוס מספר יצורים. הם אינם מייצרים כלים או כלי־נשק, אך ישתמשו בעצמות או בענפים בתור אלות בקרב.

בבוני סלע מתקבצים להקות, המונות עד 30 חברים, כל להקה מונהגת על־ידי זכר דומיננטי. הבבונים הם פראיים ובעלי מזג חם. הם אינם מדברים בשפה אמיתית, אלא משתמשים בצווחות כדי לתקשר ולהזהיר זה את זה.

בבוני הסלע אינם יוזמים התקפות על נוודים, אך הם ינסו להפחיד פולשים ולסלקם מאזורי הציד שלהם.

סביבה: גבעה, הר, שטח פתוח.

בדלחן*

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	9* (ב)
תנועה:	80 מ' (27 מ')
התקפות:	3 זיזים
נזק:	1ק12/1ק12/1ק12
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק100X10)
ניצל כמו:	א9
מוראל:	9
סוג אוצר:	מיוחד
תבונה:	10
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	1,600

סוג מפלצת: מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

הבדלחנים הם יצורים תבוניים, העשויים מסלע בדולח; כל בדלחן נראה כקבוצה של 12 זיזי בדולח מוזהב, כולם שלוחים מנקודה מרכזית אחת. הם ילידי מישור יסוד האדמה.

הבדלחן חסין בפני רעלים, בפני כלי־נשק רגילים, בפני כל הלחשים בעוצמות 1 ו־2 ובפני כל ההתקפות המבוססות על אוויר. בדלחן יכול לגלות *נעלמים מעין* כרצונו, להשתמש *בגילוי קסם, ביטול קסם, האצה ואוויר לאדמה* (דומה ללחש *המסה* של קוסמים, אולם הופך אוויר לאדמה) שלוש פעמים ביום (כאילו היה קוסם בעוצמה 9). הבדלחן יוצר קשר באמצעות טלפאתיה (טווח 40 מ') או, אם הקשר המוחי מביא לתגובה לא טובה, באמצעות הודעות כתובות.

בדלחן יכול לתקוף על־ידי ניגוח אויביו באמצעות הזיזים שלו; ביכולתו לתקוף עד שלוש פעמים בסיבוב.

לבדלחנים חברה מפותחת ומתוחכמת בממלכתם, והם חיים בשלום עם כל מי שמסייע ליסודוני האדמה. הם שמחים לקבל מבקרים ואוהבים לקבל מידע חדש מכל סוג. הם פוחדים מן ההורדים, מקיימים עימם מלחמה נצחית ושואפים לאחד את כל היצורים האחרים כנגדם. הבדלחנים הם גם אויביהם של ההידרקסים, למרות שהם נתקלים בהם לעיתים רחוקות בלבד. הם פוחדים מיצורים המבוססים על מים ותוקפים אותם.

סביבה: מישור יסוד האדמה.

בוהה

דירוג שריון:	0/2/7
קוביות פגיעה:	11***** (נק"פ מיוחדות) (ב)
תנועה:	10 מ' (3 מ')
התקפות:	1 נשיכה + מיוחד
נזק:	2ק8 + מיוחד
מספר מופיעים:	1 (0)
ניצל כמו:	ק11
מוראל:	12
סוג אוצר:	L, N, O
תבונה:	16
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	5,100

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

הבוהה, הנקרא גם "עריץ עין" ו־"בועת עיניים", נראה ככדור גדול (בקוטר מטר בערך) מכוסה קשקשים. בחלקו העליון של הבוהה נמצאים מחושים ובקצותיהם עיניים. לכל עין עוצמה אחרת. עין מרכזית גדולה נמצאת בחזית גופו ומתחתיה פה גדול ומשונן.

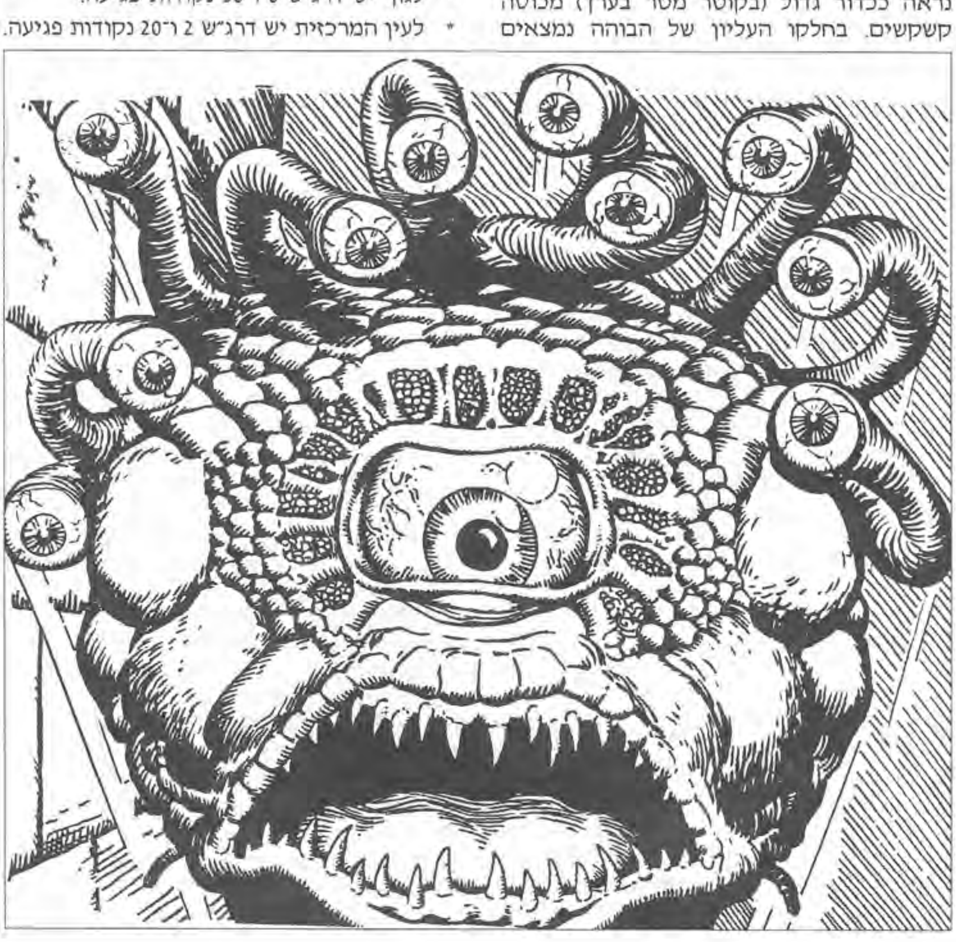
הבוהה נע באמצעות קסם מעוף איטי, בלתי־ניתן־לביטול. הוא דובר שפות רבות והוא מבריק, אכזרי ותאב־בצע. לרוב הוא נע לבדו, אף כי קיים סיכוי של 5% שיהיו עימו 1ק6 צאצאים (כל אחד בעשירית מקוביות הפגיעה הרגילות ומהשפעות טווח העיניים ועם נזק נשיכה של 1ק4 נקודות).

עינו המרכזית של הבוהה מקרינה תמיד קרן אנטי־קסם, המבטלת זמנית כל קסם הנמצא במרחק 20 מ' ממנה (ראה "אנטי־קסם" בפרק 13). כלי־נשק קסומים בהם משתמשים בטווח הקרן נחשבים לרגילים. לא ניתן גם להטיל לחשים בטווח הקרן, ולחש שהוטל מחוץ לטווח הקרן יבוטל ברגע שתוצאותיו ייכנסו לטווחה. הבוהה יפנה, בדרך כלל, את פניו לכיוונו של כל שחקן המתחיל להטיל לחש ויבטל אותו.

כלי־נשק ופריטים קסומים יפעלו כרגיל ברגע שיצאו מטווח קרן האנטי־קסם, והשפעות לחשים, שתוקפן לא פג עדיין, ישובו לפעול מיד עם צאתן מטווח הקרן. לא ניתן לכוון את הקרן מעל או מתחת ליצור, אלא רק ישר לפנים. מכיוון שקרן זו יכולה להשפיע על כל קסם, אפילו על קסמי העיניים הקטנות יותר (כמוסבר בהמשך), לא ניתן להשתמש בעיניים הקטנות על מטרות בטווח קרן האנטי־קסם.

אם הדמות משתמשת בנשק לתקיפת הבוהה, עליה להכריז באיזה איבר בכוונתה לפגוע – בגוף, בעין הגדולה או בעיני המחושים. לכל מטרה דרג"ש שונה ונקודות פגיעה נפרדות.

* לגוף יש דרג"ש 0 ו־50 נקודות פגיעה.
* לעין המרכזית יש דרג"ש 2 ו־20 נקודות פגיעה.



* לכל אחת מעיני־המחושים יש דרג"ש 7, אולם היא יכולה לעמוד ב־12 נקודות נזק. נזק לעין אינו נחשב כצעד בדרך להריגת היצור.

עיניים קטנות ומחושי העיניים: אם התקפה כנגד מחוש היתה מוצלחת, שה"מ יגלגל ויגלה באופן אקראי איזה מחוש נפגע. מחוש פגוע אינו מפריע לתפקוד העין ואילו עין ש"נשחטה" נחשבת ככרותה. עין אבודה תגדל בחזרה תוך 2ק4 ימים; נזק חלקי למחושים מתחדש בקצב של נקודת פגיעה ליום.

ניתן לכוון רק ארבע עיניים קטנות לאותו כיוון בו זמנית, והן אינן מסוגלות לראות את האדמה שמתחת לגוף הבוהה. בכל סיבוב יכולה כל עין לשלוח קרן בעלת השפעה דמויית־לחש שונה. תיאורי הלחשים נמצאים בפרק 3; לחשים בעלי השפעה הפוכה סומנו בכוכבית.

עין 1. *הקסמת איש* (טווח 40 מ')
עין 2. *הקסמת מפלצת* (טווח 40 מ')
עין 3. *הרדמה* (טווח 80 מ')
עין 4. *טלקינזיס* (טווח 40 מ', משקל עד 5,000 מט')
עין 5. *הפיכת אבן לבשר ודם** (טווח 40 מ')
עין 6. *התפוררות* (טווח 20 מ').
עין 7. *גרימת פחד** (טווח 40 מ')
עין 8. *האטה** (טווח 80 מ')
עין 9. *גרימת פצעים חמורים** (טווח 20 מ')
עין 10. *לחש המוות* (טווח 80 מ')

סביבה: מערה, חורבות

בוהה אל־מת*

דירוג שריון:	3/-2/-4
קוביות פגיעה:	20******* (נק"פ מיוחדות) (ב)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1 נשיכה + מיוחד
נזק:	2ק10 + מיוחד
מספר מופיעים:	1 (0)
ניצל כמו:	ק20
מוראל:	12
סוג אוצר:	L, N, O (2X)
תבונה:	16
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	14,975

סוג מפלצת: קונסטרוקט אלמת, קסומה (נדירה מאוד).

הבוהה האלמת דומה מאוד לבוהה החי, אולם הוא קונסטרוקט שנוצר למטרה מרושעת מסוימת. כל הבוהים האלמתים הם קונסטרוקטים; בוהים "אמיתיים" לעולם אינם הופכים לאלמתים.

המפלצת דומה מאוד למראה לבוהה הרגיל – כדור גדול צף, בקוטר מטר לערך, מכוסה שריון קשקשים קשים. בראש המפלצת עשר עיניים קטנות, הנמצאות על מחושים, לכל אחת מהן כוח קסום משלה. בחזית הגוף עין מרכזית גדולה ומתחתיה לוע משונן. היצור נע באמצעות תעופה קסומה, שהיא יכולת טבעית (כוח בלתי־קסום). הוא נבון מאוד ודובר שפות רבות. כל כוהן מדרגה 25 ומעלה יזהה את היצור כאלמת ברגע שיראה אותו. לא ניתן לפגוע בבוהים אלמתים באמצעות כלי־נשק רגילים, מוכספים או בעלי תוספת קסומה של +1; השחקן זקוק לנשק קסום עם תוספת +2 ומעלה כדי לפגוע בבוהה. הבוהה חסין בפני כל צורות *ההקסמה, העצירה, ההרדמה, ההזיות, קרני המוות והרעלים.*

גוף המפלצת מתחדש בקצב של 3 נקודות פגיעה לסיבוב מרגע שנפגע. אם הורד ל־0 נקודות פגיעה, הוא הופך לגז ואינו יכול להתחדש; עליו לנוח שעה שלמה בחושך מוחלט לפני שההתחדשות תחל שוב. המפלצת שומרת לרוב על מספר אזורי "חשיכה נצחית" בקרבת מקום.

בוהה אלמת יכול להפוך לגז, כרצונו. בצורה זו, אין לו כל יכולות מיוחדות, אולם רק לחשים המשפיעים על האוויר יכולים לפגוע בו. המפלצת אינה יכולה להשתמש באף אחת מיכולותיה המיוחדות בסיבוב הקרב בו הפכה עצמה לגז או הפכה בחזרה לבוהה אלמת.

נשיכתה גורמת נזק של 2ק10 ומנקזת תמיד שתי דרגות (כערפד).

עינה המרכזית של המפלצת מקרינה תמיד *קרן השתקפות*. כל לחש שיוטל על המפלצת מכיוון זה ישתקף לאחור ויוטל בחזרה על המטיל. בנוסף לכך, כל ניסיון של כוהן לגרש את האלמת מכיוון זה יוטל בחזרה עליו. הכוהן יאלץ להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים או לנוס בבעתה למשך 2ק6 סיבובים. המפלצת מסתובבת לרוב לכיוונו של כל מי שמנסה להטיל לחש ונשמרת מפני כוהנים. *ההשתקפות* אינה יכולה להשפיע על מי שעומד מעל, מתחת או מאחורי הבוהה, אלא רק על מי שעומד לפניו.

אם דמות משתמשת בכלי־נשק לתקיפת בוהה אלמת, על השחקן להכריז לאיזה איבר מכוונת דמותו את הכלי – הגוף, העין הגדולה או עיני המחושים. לכל איבר דירוג שריון שונה ונקודות פגיעה נפרדות.

* לגוף דרג"ש 4 והוא יכול לספוג 90 נקודות נזק לפני שהבוהה מת.
* לעין המרכזית יש דרג"ש 2 ו־30 נקודות פגיעה.
* לעיני המחושים יש רק דרג"ש 3, אולם כל אחת יכולה לעמוד ב־20 נקודות נזק. נזק לעין אינו נחשב כהתקדמות בהריגת היצור.

עיניים קטנות ומחושי־עיניים: בכל עין קטנה ניתן להשתמש אחת לסיבוב, אולם ניתן לכוון רק שלוש עיניים לאותו כיוון בו זמנית (קדימה, אחורה וכדומה; אם המטרה נמצאת מעל המפלצת, אפשר להשתמש בכל עשר העיניים). הבוהה משתמש לרוב בשתי עיניים קטנות בלבד בכל סיבוב, אלא אם נקלע לסכנה גדולה מאוד.

עין שנהרגה נכרתת, אולם עין שנפגעה תפעל כרגיל. עיניים שניזוקו או נפלו צומחות בחזרה תוך 1ק4+1 שעות, ואינן מתחדשות מהר כגוף המפלצת.

עין 1. *הנפשת מת* (טווח 20 מ')
עין 2. *הקסמה* (כערפד, טווח 40 מ', 2– עונש לגלגולי ההצלה)
עין 3. *חשיכה תמידית* (טווח 40 מ')
עין 4. *לחש מוות* (טווח 40 מ')
עין 5. ניקוז אורגיה 1 דרגה (כנקזן)
עין 6. ניקוז אנרגיה 2 דרגות (כספקטר)
עין 7. שיתוק (כגועל, טווח 20 מ'; שים לב: אלפים חסינים בפני קרן זו).
עין 8. *הנפשת עצם* (טווח 20 מ')
עין 9. *ביטול קסם* (רמה 26)
עין 10 *טלקינזיס* (4,000 מט')

סביבה: מחילה, חורבות.

בן־ים

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1־4 (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	0 (1ק20)
ניצל כמו:	ל 1־4
מוראל:	8
סוג אוצר:	A
תבונה:	12
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	10, 20 או 75

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

בני־ים הם דמויי־אנוש נושמי־מים. חצי גופו העליון של בן־הים הוא גוף אדם וחציו התחתון הוא גוף דג גדול. בני־הים חמושים בחניתות, קילשונים או פגיונות. הם חיים במי החופים, צדים דגים ומגדלים צמחי ים. מלבד המנהיגים, לכל בני־הים יש קובית פגיעה אחת וגלגולי הצלה כשל לוחמים בדרגה הראשונה.

מספר המופיעים מייצג חבורת צייד קטנה, למרות שבני־הים חיים לרוב בכפרים תת־מימיים של 1ק100 X 3 חברים. על כל 10 בני־ים בהיתקלות יהיה מנהיג נוסף בעל 2 קוביות פגיעה. על כל 50 מהם יהיה מנהיג עם 4 קוביות פגיעה. מנהיגי בני־הים מגלגלים להצלה כלוחמים בדרגה השווה לקוביות הפגיעה שלהם.

לעיתים קרובות מאלפים בני־הים מפלצות ימיות וחיות, להגנת בתיהם.

בני־הים הם אנשי הים ושה"מ יכול להשתמש בהם כדב"שים רגילים. יכולים להיות בני־ים מטילי לחשים; ראה תחת "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: אוקיינוס.

גובלין

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1–1 (ק)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	2ק8 (6ק10)
גלגול הצלה כ:	אדם רגיל
מוראל:	7 או 9 (ראה למטה)
סוג אוצר:	C (R)
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	5

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

גובלינים הם דמויי־אנוש קטנים (מטר עד מטר ורבע) ומכוערים מאוד, על־פי מדד אנושי. יש להם אוזניים מחודדות ושיניים עקומות. עורם בצבע אדמה חיוור, מין גוון שזוף מאובק או אפור מלוכלך. עיניהם אדומות והן זוהרות כשהאור מועט.

הגובלינים חיים במערות ובמחילות ויש להם זיוונות מפותחת, המגיעה לטווח 30 מ'. באור יום, הם נלחמים בעונש 1– לגלגולי ההתקפה שלהם. בלילות הם שולחים חבורות־צייד לחפש מזון ולתקוף חבורות אנשים בלתי מוגנות. יש סיכוי של 20%, כי בעת היתקלות בגובלינים במרחבים 1 מכל 4 ירכב על זאב אימים. הגובלינים שונאים גמדים ויתקפו אותם מיד.

במאורת הגובלינים חי מלך הגובלינים. יש לו 15 נקודות פגיעה, הוא נלחם כמפלצת עם 3 קב"פ ומקבל בונוס +1 לגלגולי הנזק. למלך הגובלינים יהיה משמר בן 2ק6 גובלינים, אשר ילחמו כמפלצות עם 2 קב"פ ולכל אחד מהם יהיו 2ק6 נקודות פגיעה. המלך ומשמרו ילחמו באור יום ללא כל עונש. כל עוד המלך חי ונמצא עימם, לגובלינים יהיה מורל 9 (במקום 7).

עשויים להיות גובלינים מטילי־לחשים; ראה תחת "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, גבעה, הר, יער.

גועל

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2* (ב)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק3/1ק3/1ק3 + מיוחד
מספר מופיעים:	1ק6 (2ק8)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	9
סוג אוצר:	B
תבונה:	3
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	25

סוג מפלצת: אל־מת (שכיחה).

גועלים הם יצורים אל־מתים, החסינים בפני לחשי *הרדמה והקסמה*. הם יצורים דוחים, דמויי־חיות, אשר יתקפו ויאכלו כל דבר. אין להם זכרונות אמיתיים מתקופת חייהם; הם אינם מדברים והינם נבונים רק מעט יותר מחיות. פגיעה של גועלים תשתק כל קורבן עד גודל עוג (חוץ מאשר אלפים), אלא אם הקורבן מצליח בגלגול הצלה נגד שיתוק. ברגע שקורבן משותק, הגועל יפנה ויתקוף אויב אחר, וכך ימשיך עד מותו או עד שכל אויביו ישותקו או ימותו. השיתוק יפוג תוך 2ק4 תורים (או מהר מכך, אם משתמשים בלחשים המתאימים).

גועלים אינם אוהבים את השמש. הם חיים בבתי־קברות ומתחבאים בקברים ריקים כשאינם צדים. יצורים אלה הם חיות טורפות, האוכלות גם חרקים, כאשר הטרף באזור דל.

סביבה: מערה, חורבות.



גולם*

	עץ	*עצם*	*לבה*	*בוץ*	*ענבר*	*ברונזה*
דירוג שריון:	7	2	3	9	6	0
קוביות פגיעה:	2+2 (ק)	6* (ב)	6* (ג)	8* (ב)	10* (ג)	20** (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')	40מ' (13מ')	40מ' (13מ')	30מ' (10מ')	60מ' (20מ')	80מ' (27מ')
התקפות:	1 אגרוף	4 כלי־נשק	1 כלי־נשק או 1 אגרוף	1 חיבוק	2 טלפיים/1 נשיכה	1 אגרוף + מיוחד
נזק:	1ק8	בהתאם לכלי־הנשק	2ק4	2ק6 + מיוחד	2ק6/2ק6/2ק10	3ק10 + מיוחד
מספר מופיעים:	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
ניצל כמו:	ל1	ל4	ל3	ל8	ל5	ל10
מוראל:	12	12	12	12	12	12
סוג אוצר:	אין	אין	אין	אין	אין	אין
תבונה:	4	4	4	4	4	4
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	35	500	500	1,200	1,750	5,975

סוג מפלצת: קונסטרוקט, קסומה (נדירה).

גולם הוא "קונסטרוקט"; מפלצת קסומה ורבת עוצמה, אשר נוצרה והונפשה על־ידי קוסם או כוהן מדרגה גבוהה. גלמים יכולים להיות עשויים כמעט מכל חומר. שה"מ יכול ליצור סוגים חדשים של גלמים, כאוות נפשו.

גלמים יכולים להינזק רק מלחשים או מכלי־נשק קסומים. הם חסינים בפני לחשי *הרדמה, הקסמה ועצירה,* כמו גם בפני כל הגזים (כי אינם נושמים). יצירת גולם מתוארת בפרק 16.

גולם עץ: יצורים גסים דמויי־אדם שגובהם כמטר. הם נעים בכבדות, עם עונש 1– לגלגולי היוזמה. הם נשרפים בקלות, עם עונש 2– לגלגולי ההצלה כנגד כל דבר הקשור לאש, וכל ההתקפות הקשורות לאש מקבלות בונוס נזק +1 לכל קוביה. הם חסינים בפני התקפות המבוססות על קור ובפני כל כלי הירייה, כולל הלחש *קליע קסם.*

גולם עצם: גובה היצורים כ־2 מ' והם עשויים מעצמות אדם שהודבקו זו לזו, כדי שיידמו לצורת אדם. ארבעת ידיהם יכולות להיות מחוברות כמעט לכל איבר בגופם. גולם העצם יכול להשתמש בארבעה כלי־נשק חד־ידניים (או בשני כלי־נשק דו ידניים) בכל סיבוב, והוא יכול לתקוף שני אויבים בכל סיבוב. גלמי עצם חסינים בפני אש, קור והתקפות חשמליות.

גולם לבה: גלמי לבה עשויים מגרניט ונראים כדמויי־אנוש בעלי תווים חדים, מסותתים מזכוכית שחורה. לגלמי הלבה תבונה נמוכה, אך הם ניחנים בכוח הדיבור ואפשר לשלוט בהם באמצעות פקודות פשוטות, סיסמאות או חידות. אם במהלך הקרב ירד גולם הלבה ל־0 נקודות פגיעה, הוא יתנפץ לאלפי רסיסים חסרי ערך.

גולם בוץ: גובהו של גולם הבוץ כ־2 מ' והוא נראה כלוחם אנושי שרירי מאוד. הוא מסוגל לשחות או ללכת על קרקע בוצית או ביצתית בזריזות רבה ומבלי לשקוע. הוא יכול להישאר שקוע בחומרים אלה לזמן בלתי־מוגבל ולעלות על־פני הקרקע כאוות נפשו. גלמי הבוץ מחבקים את אויביהם בשתי ידיהם ומנסים למחוץ את גוף הקורבן למוות. אם גולם הבוץ פוגע, הוא גורם אוטומטית 2ק6 נקודות נזק מחיצה בסיבוב, עד למות הקורבן.

גולם ענבר: גלמים אלא דומים לחתולי ענק, לרוב לאריות או לנמרים. הם גששים מעולים ויכולים לזהות יצורים נעלמים מהעין מטווח של 20 מ'.

גולם ברונזה: יצורים אלה מזכירים ענקי־אש וגובהם כ־5 מ'. עורם עשוי ברונזה ודמם הוא אש נוזלית. כל יצור אשר נפגע מגולם הברונזה סופג 1ק10 נקודות נזק נוספות מהחום הגדול שבתוכו (אלא אם הקורבן חסין בפני אש). כל מי שגורם לגולם הברונזה נזק באמצעות כלי חד חייב לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות או לספוג נזק של 2ק6 נקודות מן הדם הבוער, הקולח מן הפצע. גלמי ברונזה אינם מושפעים מהתקפות המבוססות על אש.

סביבה: משתנה.

משא: 500 מט' x קב"פ במהירות תנועה מלאה, או 1,000 מט' x קב"פ במחצית ממהירות התנועה.

גורגון

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	8* (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 קרן או 1 נשיפה
נזק:	2ק6 או הפיכה לאבן
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק4)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	8
סוג אוצר:	E
תבונה:	1
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	1,200

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד); מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

גורגון הוא יצור קסום, דומה לפר, המכוסה קשקשים גדולים דמויי־ברזל. הוא מצוי לרוב בגבעות או במישורי דשא. הוא יכול לתקוף באמצעות קרניו הגדולות (לרוב מסתער לנזק כפול), או להשתמש בנשק הנשיפה האימתני שלו. נשיפתו היא ענן רעיל, המשתרע לאורך 20 מ' ולרוחב 3 מ'. כל מי שנמצא בטווח הענן חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד הפיכה לאבן או להפוך לפסל. הגורגונים חסינים בפני נשק הנשיפה שלהם ובפני כל שאר אמצעי האיבון. גורגונים הם ילידי שני מישורים, מישור החומר הראשוני ומישור יסוד האדמה (ביתם המקורי).

מישור יסוד האדמה: במישור יסוד האדמה, הגורגון הוא חיית עדר נפוצה, המגודלת על־ידי יצורי ההורד, נחלבת (אף כי הנוזל שמנוני ומר מדי במושגים אנושיים), או נשחטת בשל בשרה. נשק הנשיפה שלה יכול עדיין לאבן כל יצור שאינו עשוי אדמה (קיים, כמובן, גלגול הצלה).

> נתונים למישור יסוד האדמה: קב"פ 4, הת 1 קרן, נזק 1־4, ממ 1־8 (3־36), ניצל ל4, מר 5, סא אין, נט נ, נק"נ 75.

סביבה: גבעות, שטח פתוח; מישור האדמה.

ג'יני (משני)*

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1+7* (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
תעופה:	80 מ' (27 מ')
התקפות:	1 (אגרוף או סופה) + מיוחד
נזק:	2ק8 (אגרוף) או 2ק6 (סופה)
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל14
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	14
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	1,025

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה).

ג'יני הוא יצור קסום, נבון ובעל רצון חופשי, מעולם יסוד האוויר. הוא נראה כדמות אנושית גבוהה. 50% מן הג'ינים בהם נתקלים הם גברים ו־50% מהם נשים. ג'ינים הם, בדרך כלל, טובי לב, למרות נטייתם לתוהו.

הג'ינים קסומים מאוד מטבעם ורק כלי־נשק קסומים או לחשים יכולים לפגוע בהם. ג'יני יכול להשתמש בכל אחד משבעת הכוחות שלו, שלוש פעמים ביום. כוחות אלה הם:

* *יצירת מזון ומים* (ככוהן בדרגה 7).
* יצירת חפצים מתכתיים עד למשקל 1,000 מט' (החפצים ישמרו באופן זמני: זהב – יום אחד, ברזל – סיבוב אחד).
* יצירת סחורות רכות וחפצי עץ, עד משקל 1,000 מט' (תמידי).
* *היעלמות מהעין*.
* *התאיידות*.
* גרימת *סופה*.
* יצירת *אשליות* (המשפיעות על הראייה והשמיעה כאחד ונשמרות עד שנוגעים בהן או מבטלים אותן באופן קסום – הג'יני אינו צריך להתרכז כדי שהן ישמרו).

לג'יני שתי צורות התקפה. בצורה הרגילה, הוא מכה באגרופו. הוא יכול גם להפוך את עצמו ל*סופה* – גליל בגובה 25 מ' ובקוטר 6 מ' בצידו העליון ו־3 מ' בצידו התחתון, בעל מהירות 40 מ' (15 מ'). ההפיכה אורכת חמישה סיבובים. הג'יני כסופה גורם נזק של 2ק6 לכל הנקרה בדרכו ומעיף כל יצור בעל קב"פ נמוך מ־2 לצדדים (אם אינו מצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות). אם הג'יני נהרג, נשמתו חוזרת למישור ממנו באה.

ג'ינים מופיעים במישור החומר הראשוני כשמזמנים אותם או כשהם קשורים לחפץ קסום מסוים. במישור שלהם, הם חיים בערים הדומות למגורי העשירים בתרבויות המדבר. אין הם מעונינים להיקרא או להיכלא על־ידי מכשפים, והם מתייחסים אליהם בחשדנות.

יכולים להיות ג'ינים מטילי לחשים; עיין תחת "מפלצות מטילות לחשים".

מישור האוויר: מידע נוסף בנוגע להיתקלות בג'יני במישור הביתי שלו, מישור יסוד האוויר.

ג'יני במישורו שלו חסין בפני כלי נשק רגילים, בפני לחשים בעוצמה אחת ובפני כל ההתקפות המבוססות על מים. הוא יכול לגלות כרצונו *נעלמים מהעין* (לטווח 40 מ').

> נתונים למישור יסוד האוויר: דרג"ש 3, קב"פ 7 + 1*, תנ 80מ' (27 מ'), הת 1 מכה או מיוחד, נזק 2־16 או מיוחד, ממ 1־4(1־100), ניצל ל14, מר 9, סא מיוחד, נט ת, נק"נ 1,025.

אימפריית הג'ינים ידועה כמקום חסר חוק. יסודוני האוויר והג'ינים חיים לרוב בשלום, אף כי לעיתים פורצות מלחמות מקומיות. אויביהם הטבעיים הם האהוו והאפריתים, והם פוחדים מיצורי אדמה ומהתקפותיהם.

סביבה: מישור האוויר, מדבר (מועדף).

משא: ג'יני יכול לעוף, תוך נשיאת 3,500 מט', במהירות מלאה ובנשיאת עד 7,000 מט' בחצי המהירות. בשעת צורך דוחק, ביכולתו לשאת משקל של עד 12,000 מט' (למשך שלושה תורי הליכה או תור מעוף אחד), אך הוא ייאלץ לנוח תור שלם לאחר מכן.

ג'יני (עליון; פאשה)*

דירוג שריון:	–2
קוביות פגיעה:	15*** (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
תעופה:	120מ' (40מ')
התקפות:	2 אגרופים או סופה
נזק:	3ק10/3ק10 או 3ק12 + מיוחד
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ק30
מוראל:	11
סוג אוצר:	אין
תבונה:	14
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	4,800

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

במישור יסוד האוויר ידועים שליטי הג'ינים כפאשות. הם נראים כג'ינים גדולים מאוד. פאשה אינו מושפע מכלי־נשק רגילים, או אפילו מכלי־נשק קסומים בעלי הקסמה נמוכה מ־2+. הם מתחדשים בקצב של 3 נקודות לכל סיבוב.

פאשה ניחן בכל יכולותיו של ג'יני רגיל (ראה "ג'יני"), ובאפשרותו להשתמש בהן כאוות נפשו עד פעם בסיבוב. הם יכולים גם להיכנס אל המישור האתרלי או לצאת ממנו, אך הדבר דורש התרכזות בת סיבוב מלא.

יש להם כוחות מיוחדים נוספים, בהם ביכולתם להשתמש פעם אחת ביום. הכוחות הנוספים הם:

* הענקת *משאלה* לאחר.
* הטלת *ענן מוות*.
* הטלת לחש *הפיכת מים לגז*.
* הטלת לחש *שליטה במזג־האוויר*.

סופת הפאשה גובהה 40 מ', רוחבה 12 מ' בראשה ו־3 מ' בבסיסה. היא נעה במהירות 80 מ' (27 מ'). בניגוד לג'ינים רגילים, הפאשות יכולים להיכנס או לצאת ממצב הסופה תוך סיבוב אחד. הסופה גורמת נזק של 3ק12 נקודות לכל הנקרה בדרכה והורגת כל קורבן בעל קב"פ נמוך מ־5 אם הוא נכשל בגלגול הצלה כנגד קרן מוות. לא ניתן לזמן פאשות באמצעות לחשים, אלא רק באמצעות כלי־קסם נדירים מאוד. הם מופיעים, בדרך כלל, במישור החומר הראשוני רק כתגובה לקריאה לעזרה מג'יני במצוקה.

סביבה: לרוב נמצאים רק במישורים שלהם; מעדיפים מדבריות.

משא: 10,000 מט' בתעופה במהירות מלאה. 20,000 מט' בתעופה במחצית המהירות. הכפל את המידות עבור הליכה.

ג'לי עכור*

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	5* (ג)
תנועה:	10 מ' (3 מ')
התקפות:	1
נזק:	2ק6
מספר מופיעים:	1 (0)
ניצל כמו:	ל3
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	300

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

ג'לי עכור הוא אמבה ענקית בצבע חום־צהוב, היכולה להיפגע רק מאש או מקור. הוא נוזל דרך חרכים קטנים ומשמיד עור ובד תוך סיבוב אחד, אך אינו יכול לחדור דרך מתכת או אבן. התקפות באמצעות כלי־נשק או התקפות ברקים גורמות פשוט ליצירת 1ק4+1 ג'לים עכורים קטנים יותר (2 קב"פ). ג'לי עכור רגיל גורם 2ק6 נזק בכל תור בו הוא נוגע בעור חשוף. הג'לים העכורים הקטנים גורמים רק למחצית הנזק.

סביבה: מערה, חורבות.

גמד

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	1
תנועה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	1ק6 (5ק8)
ניצל כמו:	ג1
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	G (S+Q)
תבונה:	10
נטייה:	סדר או נייטרלי
ערך נק"נ:	10

סוג מפלצת: דמויי־אדם (שכיחה).

גמדים יכולים להופיע גם כדב"שים. אחרת, נתקלים בהם לרוב כמשפחות או כחבורות במסע לחימה או כריה. הם תוקפים כלוחמים בדרגה ראשונה. על כל 20 גמדים יהיה מנהיג אחד (דרגה 3 עד 8), היכול להחזיק בכלי־נשק קסום. (כדי לבדוק את האפשרות לכלי קסם, הכפל את דרגת המנהיג ב־5. התוצאה תהיה הסיכוי כי בידי המנהיג כלי־קסם מתוך כל אחת מטבלאות כלי־הקסם. גלגל בנפרד עבור כל אחת מן הטבלאות לגבי אוצר קסום. בדוק בכל הטבלאות, חוץ מאשר טבלת המגילות וטבלת בדידים/שרביטים/מטות). כל עוד המנהיג חי ונלחם עם הגמדים יהיה להם מוראל 10 במקום 8. הגמדים שונאים גובלינים ויתקפו אותם לרוב ברגע שיבחינו בהם.

סביבה: גבעה, הר.



גמל

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2 (ג)
תנועה:	50 מ׳ (17 מ׳)
התקפות:	1 נשיכה/1 בעיטה
נזק:	4ק1/1
מספר מופיעים:	0 (4ק2)
ניצל כמו:	ל1
מורל:	7
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטראלי
ערך נק״נ:	20

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה).

גמל הוא חיה עצבנית, המסוגלת לנשוך ולבעוט בכל יצור העומד בדרכה – בכלל זה בעליה. לרוב היא בועטת ברגל אחת.

גמלים משמשים כחיות משא ורכיבה בארצות מדבריות וחרבות (כאשר התנועה היא כמו בשטח פתוח). גמל שהושקה מספיק יכול לנוע גם שבועיים מבלי לשתות. גמלים הם אוכלי־עשב ומעדיפים שחת ודשא, אך אם יהיו רעבים מאוד יאכלו גם עורות חיות ועצמות.

גמל בעל דבשת אחת נקרא דרומדארי, וגמל בעל שתי דבשות נקרא בקטארי.

סביבה: אדמות חרבות (בקטארי), מדבר (דרומדארי).

משא: 3,000 מט׳ במהירות רגילה; 6,000 מט׳ במחצית המהירות.

מכפלת שריון: X1.

גרגויל*

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4** (ג)
תנועה:	30 מ׳ (10 מ׳)
תעופה:	50 מ׳ (17 מ׳)
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה/1 קרן
נזק:	4ק1/6ק1/3ק1/3ק1
מספר מופיעים:	6ק1 (4ק2)
ניצל כמו:	ל8
מורל:	11
סוג אוצר:	C
תבונה:	5
נטייה:	תוהו
ערך נק״נ:	175

סוג מפלצת: קונסטרוקט, קסומה (נדירה).

גרגוילים הם קונסטרוקטים קסומים, אשר נוצרו על־ידי מכשפים למטרות רבות, במיוחד כשומרי חדרי אוצר ואתרים אחרים. במהלך השנים נוצרו אלפים מהם; רובם הצליחו להימלט או לחיות לאחר מות אדונם וכך ליצור קבוצות בעצמם.

בארכיטקטורה מימי־הביניים הם מוצגים כיצורים דמויי־אדם, בעלי קרניים, טפרים, ניבים וכנפי עטלף. לעיתים קרובות עורם נראה בדיוק כמו אבן, ויש החושבים אותם לפסלים.

הגרגוילים ערמומיים מאוד, תבוניים־למחצה לפחות ובעלי סבלנות עצומה. הם אינם זקוקים למזון או למשקה ויכולים לשבת במקומם ולצפות במראה במשך מאות שנים.

בגלל המטרות למענן נוצרו, הגרגוילים נוטים להיות יצורים טריטוריאליים מאוד. גם אם אינם מצויים תחת שלטון מכשף, הם ימצאו לעצמם אתר (כבנין הרוס, מערכת מחילות או הר), יגנו עליו מפני פולשים ויתקפו כמעט כל דבר שיתקרב לטריטוריה שלהם.

גרגוילים יכולים להיפגע רק מלחשים או מכלי־נשק קסומים ואינם מושפעים מלחשי *הרדמה והקסמה*. אם בידי אף אחת מדמויות החבורה אין כלי־נשק קסום, שה״מ לא ישתמש בגרגוילים.

סביבה: מערה, חורבות.

משא: 2,000 מט׳ במהירות מלאה; 4,000 מט׳ בחצי המהירות.

גרגנטוא

	זוחל אשפה	*גרגויל**	*טרול*
דירוג שריון:	3	1	4
קוביות פגיעה:	25* (ג)	32* (ג)	51** (ג)
תנועה:	80 מ׳ (27 מ׳)	60 מ׳ (20 מ׳)	80 מ׳ (27 מ׳)
תעופה:	–	100 מ׳ (33 מ׳)	–
התקפות:	8	4	3
נזק:	4ק1+1 כל אחת + שיתוק	4ק4/6ק4/3ק4/3ק4	10ק4/6ק4/6ק4
מספר מופיעים:	1 (1)	1 (1)	1 (1)
ניצל כמו:	ל13	ל32	ל36
מורל:	11	11	11 (9)
סוג אוצר:	4xB	4xC	4xD
תבונה:	0	5	6
נטייה:	נייטרלי	תוהו	תוהו
ערך נק״נ:	6,500	10,000	29,000

סוג מפלצת: גרגנטוא זוחל אשפה: חיה נחותה (נדירה מאוד); גרגנטוא גרגויל: קונסטרוקט, קסומה (נדירה מאוד); גרגנטוא טרול: דמוי־אנוש ענק (נדירה מאוד).

גרגנטוא הוא גירסה מוגדלת מאוד של מספר יצורים אחרים. היא דומה למפלצת בגירסתה הקטנה יותר, כך שגרגנטוא גרגויל הוא קונסטרוקט; גרגנטוא טרול הוא דמוי־אנוש וכדומה.

מפלצות אלה נדירות מאוד, והם יציריו של מכשף מטורף בשם גרגנטוא. שלוש דוגמאות מיצירות גרגנטוא מפורטות בטבלאות המופיעות מעלה. בשל גודלן העצום, גרגנטואות מרעישות מאוד כשהן נעות ולכן אינן יכולות להפתיע אף אחד. הן סובלות מעונש 4– לגלגולי ההתקפה שלהן כנגד יצורים בגודל אדם או קטנים יותר.

נתוני מפלצות הגרגנטוא מחושבים על־פי הכללים הבאים:

- * גובה: כפליים מן הרגיל.
- * קוביות פגיעה: פי 8 מהרגיל וחישוב כל פלוס כקוביית פגיעה נוספת.
- * קצב תנועה: כפליים מן הרגיל.
- * נזק: פי 4 מהרגיל.
- * מספר מופיעים: 1
- * ניצל כמו: לוחם השווה בדרגתו למספר קוביות הפגיעה שלה. חצי מהדרגה אם המפלצת אינה תבונית.
- * מורל: 11
- * סוג אוצר: פי 4 מן הרגיל, בסיכוי כפול מן הרגיל. דירוג השריון, הנטייה, מספר ההתקפות, סוגן והיכולות הקסומות והרגילות אינן משתנות, מלבד ההתחדשות (פי 4 מן הרגיל).

סביבה: כמו היצורים המקוריים.

משא: פי 8 מהרגיל.

גריפון

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	7 (ג)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)
תעופה:	120 מ׳ (40 מ׳)
התקפות:	2 טפרים/ נשיכה
נזק:	1ק4/1ק4/2ק8
מספר מופיעים:	1 (2ק8)
ניצל כמו:	ל4
מוראל:	8
סוג אוצר:	E
תבונה:	2
נטייה:	נייטראלי
ערך נק״נ:	450

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה)

לגריפון יש קודקוד, כנפיים וטפרים קדמיים של נשר ואילו גוף ורגליים אחוריות של אריה. הטרף האהוב עליו הוא סוסים. כשהגריפון נמצא בטווח 40 מ׳ מסוס, עליו להצליח בבדיקת מוראל או לתקוף מיד. הוא יכול לשאת יצור בגודל סוס בחצי ממהירותו.

אם תופסים גור (או גוזל) גריפון, ניתן לאלפו ולהפכו לחיית רכיבה נאמנה. גריפונים מאולפים עדיין יתקפו סוסים אם יכשלו בבדיקת המוראל המתוארת למעלה.

סביבה: הרים.

משא: 3,500 מט׳ במהירות מלאה או 7,000 מט׳ בחצי המהירות.

מכפלת שריון: X5.

גרמלין

דירוג שריון:	7
קוביות התקפה:	1** (ק)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)
התקפות:	מיוחד
נזק:	מיוחד
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)
ניצל כמו:	א1
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק״נ:	16

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

גרמלינים הם יצורים דמויי־אדם בגובה 80 ס״מ, בעלי עור ירקרק־אפרפר, עיניים גדולות דמויות־צלחת ואוזניים מחודדות. הם שובבים ובעלי חוש הומור מרושע. גרמלינים יכולים להקרין קרינת תוהו לרדיוס של 7 מ׳. בשטח השפעה זה, כל דבר שיכול להתקלקל, יתקלקל, על־פי שיקול שה״מ. דמויות חייבות להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים בכל סיבוב כדי להימנע מהשפעת הגרמלינים.

לגרמלינים אין כל יכולת התקפה מלבד קרינת התוהו. אולם, כל יצור שהתקיף גרמלין והחמיץ, חייב לבצע גלגול התקפה שני כנגד עצמו. כל דמות המטילה לחש בשטח קרינת התוהו חייבת לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם היא מצליחה הלחש יעבוד כרגיל; אם היא נכשלת, הלחש יופנה כלפיה.

קסם הגרמלינים משפיע לרוב על מכשירים מכאניים לפני שהוא משפיע על מכשירים שאינם מכאניים. רובה־קשת עשוי להישבר לחצי, ראשי הגרזנים עשויים ליפול מידיותיהם וכדומה. ההשפעה המדויקת של קרינת הגרמלינים נתונה לשיקולו ולדמיונו של שה״מ. באופן כללי, הקרינה אינה קטלנית אלא הומוריסטית ומרושעת. הגרמלינים חיים במערות נסתרות ועמוקות. עשויים להיות ביניהם גרמלינים מטילי־לחשים; עיין תחת ״מפלצות מטילות לחשים״, בהמשך הפרק.

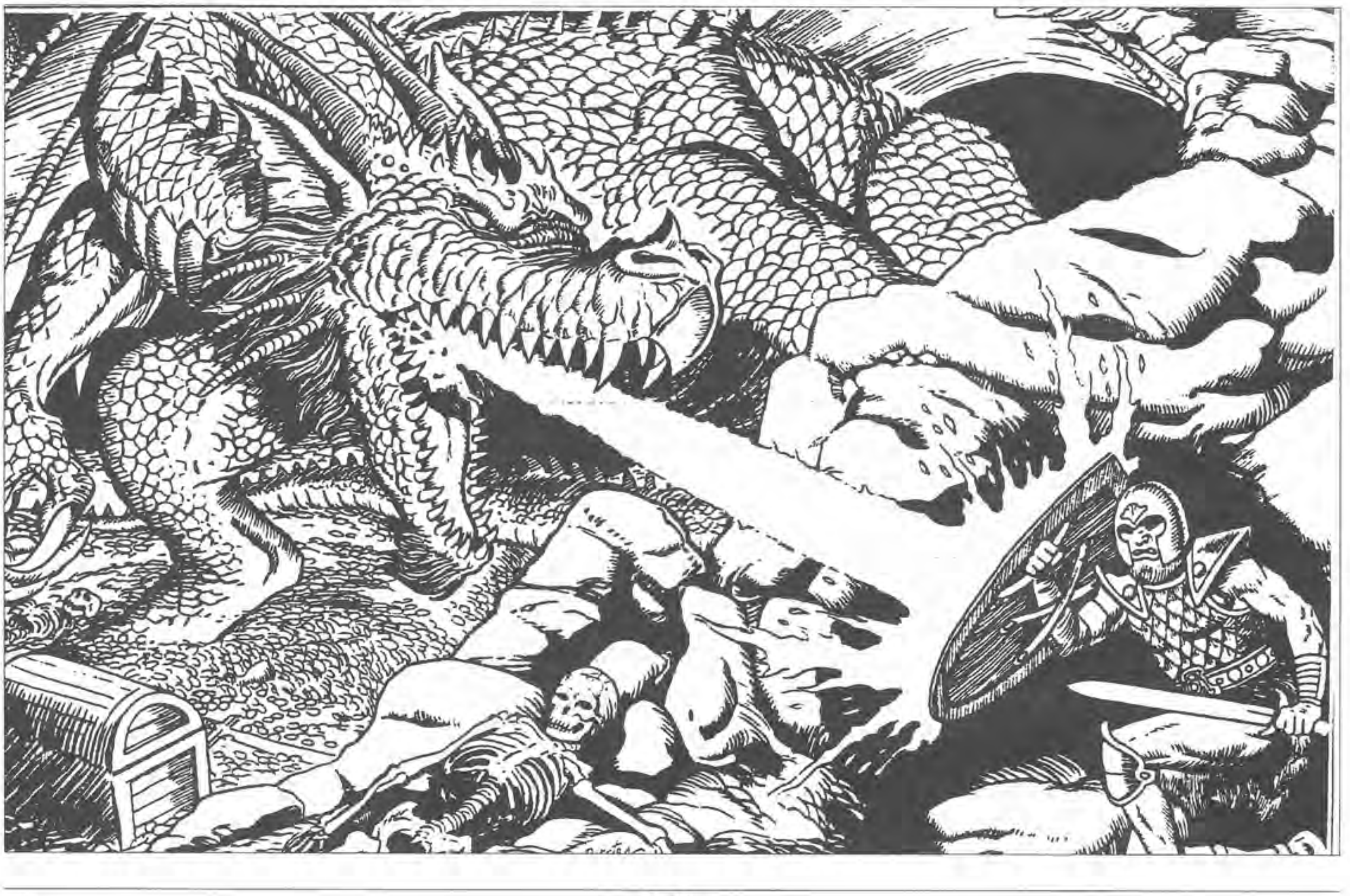
סביבה: כל סביבה.

דבורה ענקית

דירוג שיריון:	7
קוביות פגיעה:	1/2* (1־4 נק״פ)(ק)
תנועה:	50 מ׳ (17 מ׳)
התקפות:	1 עוקץ
נזק:	1ק3 + מיוחד
מספר מופיעים:	1ק6 (5ק6)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	9
סוג אוצר:	ראה תיאור
תבונה:	0
נטייה:	נייטראלי
ערך נק״נ:	6

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה)

הדבורים הענקיות, הנקראות גם ״דבורים קטלניות״, באורך 30 ס״מ עם מזג חם. דבורים ענקיות תמיד תוקפות כל אחד הנמצא במרחק של 10 מ׳ מכוורתן. אם התקפת הדבורה הענקית



פוגעת, הדבורה מתה, אך היצור הנעקץ חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות. העוקץ יחלחל אל תוך הקורבן ויגרום נקודת נזק אחת כל סיבוב, עד אשר הדמות תשקיע סיבוב אחד בהוצאת העוקץ. מכיוון וכוורותיהן כבדות מאוד, הדבורים הענקיות מעדיפות לבנותן במערות קטנות ואזורים תת קרקעיים קרובים לפני הקרקע.

תמיד יהיו לפחות 10 דבורים עם המלכה בתוך או ליד הכוורת. לפחות ארבע מהדבורים יהיו בעלות 1 קב"פ כל אחת (נק"נ 13). למלכה יש 2 קב"פ (נק"נ 35) והיא יכולה לעקוץ מבלי למות. הדבורים הענקיות מייצרות דבש קסום. אם דמות אוכלת את כל הדבש מכוורת אחת (בערך ליטר), יש לכך השפעה כמו למחצית *שיקוי ריפוי*, המרפה 1ק4 נקודות נזק.

סביבה: ערבות, יער, הר, גבעה.

דג ענק

	שפמנון	*אבן*	*חידקן*
דירוג שיריון:	7	7	0
קוביות פגיעה:	2 (ג)	5 + *5 (ג)	2 + *10 (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	60 מ' (20 מ')	60 מ' (20 מ')
התקפות:	1 נשיכה	4 קוצים + רעל (מיוחד)	1 נשיכה
נזק:	1ק6	1ק4 כל אחד + רעל	2ק10
מספר מופיעים:	0 (2ק4)	0 (2ק4)	0 (2ק10)
ניצל כמו:	ל1	ל3	ל5
מורל:	8	8	9
סוג אוצר:	אין	אין	אין
תבונה:	1	1	1
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	20	400	1

סוג מפלצת: חיה ענקית (שכיחה).

מפלצות אלה הן רק שלוש דוגמאות אופייניות לסוג המפלצת "דג ענק". קיימות גרסאות רבות נוספות ושה"מ יכול ליצור כראות עיניו.

שפמנון ענק: אלה בדרך כלל דגים ביישנים, ויתקפו רק אם יבחינו במזון (בגודל זוטון או קטן יותר) צף על פני המים. ניקסים יכולים לזמן אותם ולהורות להם לתקוף.

דג אבן ענק: דג זה, הנמצא במים מלוחים רדודים, קשה מאוד לראות. צופים בו עלולים לטעות ולחשוב אותו לאבן או לפחם (סיכוי 70%). אם יופרע, הדג יתקוף כדי להבריח פולשים. אם הוא פוגע בקורבן, או נוגעים בו בטעות, הקורבן נפגע מיידית על ידי ארבעה מהקוצים המכסים את גוף היצור. הקורבן סופג 1ק4 נקודות נזק לכל קוץ ונדרש גלגול הצלה נגד רעל לכל פגיעה. כל כשלון גורר מוות. למרות התקפותיו האכזריות, הדג בדרך כלל איננו תוקפני, ורק יתקוף אם מפריעים לו.

חידקן ענק: זהו יצור מסוכן באורך כמעט 10 מ' המכוסה בקשקשים עבים דמויי שריון. הוא לוחם אכזר ויכול לבלוע יריב בגלגול של 18 ומעלה. הקורבן סופג 2ק6 נקודות נזק בסיבוב וחייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או להיות משותק. אם הקורבן לא שותק, הוא יכול לתקוף מבפנים.

סביבה: נהר/אגם, אוקיינוס.

דג שטן*

דירוג שיריון:	6
קוביות פגיעה:	1 או יותר (ראה תיאור) (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 זנב/1 נשיכה
נזק:	1/1 (או 1ק4/1ק6+לחשים)
מספר מופיעים:	20 (1ק6 X 20)
ניצל כמו:	כ (דרגה=קב"פ)
מורל:	8
סוג אוצר:	F+2xA ל־20
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	ראה תיאור

סוג מפלצת: מפלצת, קסומה (נדירה).

דג שטן הוא גזע של כוהנים תוהנים, תת־מימיים, נדירים הדומים לתריסנית מנטה בצורתם וגודלם (ראה *תריסנית מנטה*). מחוץ למאורתם הם תמיד נמצאים בקבוצות של 20 או יותר.

קבוצה זו מתוארת בטבלה.

סוגי מנהיגים אחרים הקיימים (במאורה למשל), מתוארים בטבלת המנהיגים.

הזנב והנשיכה של דג שטן רגיל בעל 1־4 קב"פ גורמים נקודת נזק אחת. אולם, לאלה בעלי 5 קב"פ או יותר יש את היכולות של ערפדים (ראה *ערפד*).

דגי השטן הערפדיים גורמים יותר נזק (1ק4/1ק6) ומנקזים אנרגיה כפולה עם כל פגיעה. ניתן לפגוע בהם רק בעזרת חפצים קסומים או מוכספים (או חפצים קדושים, כמו ערפדים), אך ניתן לגרש על ידי כוהן, כמו ערפדים רגילים. הם יכולים להקסים ולהתחדש כמו ערפדים רגילים, אך לא לשנות את צורתם.

הנקבות השלטות של דגי השטן יכולות להיות בעלות הטלת לחשים כשל דרגה 10 עד 16. לכולן יש 6 קב"פ, עם כוכבית אחת לכל שתי דרגות של הטלת לחשים, בנוסף לכוכבית אחת לחסינות מפני כלי נזק רגילים ואחת ליכולות אחרות של ערפד.

אין הן יכולות להטיל לחשים מעוצמה שביעית. כמעט לא ניתן להבחין בקבוצה איזה דג שטן מטיל לחשים, לכן כאשר חבורה מחסלת קבוצה, היא מקבלת את נקודות הנסיון המופיעות עבור קבוצה.

סביבה: אוקיינוס.

דוב

	שחור	*גריזלי*
דירוג שיריון:	6	8
קוביות פגיעה:	4 (ג)	5 (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק3/1ק3/1ק6	1ק8/1ק8/1ק10
מספר מופיעים:	1־4 (1ק4)	1 (1ק4)
ניצל כמו:	ל2	ל4
מורל:	7	10
סוג אוצר:	U	U
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	75	175
	קוטב	*מערות*
דירוג שיריון:	6	5
קוביות פגיעה:	6 (ג)	7 (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק6/1ק6/1ק10	2ק4/2ק4/2ק6
מספר מופיעים:	1 (1ק2)	1־2 (1ק2)
ניצל כמו:	ל3	ל4
מורל:	8	9
סוג אוצר:	U	V
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	275	450

סוג מפלצת: שחור, גריזלי: חיה רגילה (שכיחה). קוטב: חיה רגילה (נדירה). מערות: חיה פרה־היסטורית (נדירה מאוד).

הדובים מוכרים היטב לכל ההרפתקנים. אם דוב כלשהו מצליח לפגוע בסיבוב עם שני טפריו, הוא מחבק את הקורבן וגורם נזק נוסף של 2ק8 באותו סיבוב.

דוב שחור: לדובים שחורים פרווה שחורה וגובהם כ־2 מ'. הם אוכלי בשר אך מעדיפים שורשים ותותים. דוב שחור בדרך כלל לא יתקוף, אלא אם הוא בפינה ואין לו כל דרך מילוט. דובים שחורים בוגרים ילחמו עד מוות כדי להגן על גוריהם. ידוע על דובים שחורים שפלשו למחנות בחיפוש אחר מזון. הם במיוחד אוהבים דגים ודברי מתיקה.

דוב גריזלי: גובהם כ־3 מ' ופרוותם חומה או חום־אדמדם עם קצוות כסופים. הם אוהבים בשר ויתקפו בסבירות גבוהה יותר מדובים שחורים. ניתן למצוא דובי גריזלי כמעט בכל אקלים, אך הם נפוצים ביותר בהרים ויערות.

דוב קוטב: לדובי קוטב פרווה לבנה וגובהם מגיע ל־4 מ'. הם דרים באזורים קרים. בדרך כלל הם אוכלים דגים, אך לעיתים קרובות יתקפו הרפתקנים. דובי ענק אלה הם שחיינים טובים וכפות רגליהם הגדולות מאפשרות להם לרוץ על שלג מבלי לשקוע.

דוב מערות: דובים אדירים אלה מגיעים לגובה של 5 מ'. ראייתם חלשה אך הם צדים מצוין בעזרת חוש הריח, אם הם רעבים, הם יעקבו אחר עקבות עש אשר יאכלו. הם מעדיפים בשר אדום טרי וחיים במערות, בעיקר בסביבה פרה־היסטורית או בהרים מרוחקים אליהם לא חדרה עדיין תרבות בני־אדם.

סביבה: גבעה, הר, יער (דוב מערות: כנ"ל, אך פרה־היסטורי).

דוב־ינשוף

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	5 (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק8/1ק8/1ק8
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל3
מוראל:	9
סוג אוצר:	C
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	175

סוג מפלצת: מפלצת (שכיחה).

דוב־ינשוף הוא יצור ענק דמוי־דוב, בעל ראש של ינשוף ענק. היצור מכוסה פרווה מרגליו ועד לצווארו, ומצווארו ומעלה מתחלפת הפרווה בנוצות. גובהו כ־2 מ' ומשקלו 15,000 מט' (700 ק"ג). דוב־ינשוף נמצאים לרוב מתחת לאדמה וביערות עבותים.

ליצורים אלה מזג רע; אלה הם טורפים, הרעבים בדרך כלל לבשר. אם שני טפריהם פוגעים בקורבן בודד באותו סיבוב, חיבוק הדוב־ינשוף יגרום 2ק8 נקודות נזק נוספות.

סביבה: מערה, יער.

דובלין

דירוג שירויון:	5
קוביות פגיעה:	3+1 (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 כלי נשק
נזק:	לפי כלי הנשק + 1
מספר מופיעים:	2ק8 (5ק4)
ניצל כמו:	ל3
מוראל:	9
סוג אוצר:	B (Q+P)
תבונה:	7
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	50

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

דובלינים הם גובלינים גדולים ושעירים – דמוי־אדם המגיעים לגובה של 4.5 מ' ומכוסים בפרווה כהה.

למרות גודלם והליכתם המשונה, הם נעים מאוד בשקט ותוקפים בהפתעה כאשר הם יכולים. הם מפתיעים ב־1־3 (על 1ק6) עקב חשאיותם. כאשר הם משתמשים בכלי נשק, הם מוסיפים 1+ לכל גלגולי ההתקפה והנזק עקב כוחם הרב.

במרחבים הם חיים בחבורות קטנות של 5־20 חברים ושולחים יחידות צייד של 2־16 לוחמים. הם צדים חיות עדר כאשר הם יכולים ולפעמים הם פולשים לאסמים ובקתות עישון בשר של חקלאים להשגת מזון. בשעת דוחק נוראי הם עשויים להרוג בני־אדם למזון. יש להם תבונה בסיסית והם משתמשים בסכינים, אלות ורומחים גסים שהם מייצרים בעצמם. הם יודעים כיצד להשתמש בכלי הנשק המתוחכמים יותר שהם גונבים לפעמים מבני־אדם.

יכולים להיות דובלינים מטילי לחשים, ראה "מפלצות מטילות לחשים".

סביבה: מערה, גבעה, הר, יער.

דולפין

דירוג שירליון:	5
קוביות פגיעה:	3* (ג)
תנועה:	
שחייה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	1 נגיחה
נזק:	2ק4
מספר מופיעים:	0 (1ק20)
ניצל כמו:	ג6
מוראל:	10
סוג אוצר:	אין
תבונה:	15
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	50

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה).

דולפינים הם יונקים ימיים. מזונם האהוב הוא דגים. הם קרובים ללויתנים אך קטנים בהרבה. אורכם 3 מ' עם עור חלק. דולפינים אינם יכולים לנשום מים והם חייבים לעלות לפני המים כל 15 דקות.

הדולפינים נבונים ויש להם שפה משלהם בצלילים גבוהים מאוד. הם יכולים לתקשר טלפאטית עם דולפינים אחרים במרחק של 75 ק"מ, והם יכולים לגלות *קסם* מתחת למים.

דולפינים שונאים כרישים ותוקפים אותם לפעמים. הם ידידיהם של רוב המלחים וידועים כעוזרים לאנשים בצרה. בני־ים לפעמים רוכבים על דולפינים. יש יצורים שאף קושרים אותם לכרכרות.

סביבה: אוקיינוס.

משא: 1,500 מט' במהירות מלאה, 3,000 מט' במחצית המהירות.



דופלגנגר (משנה צורה)

דירוג שיריון:	5
קוביות פגיעה:	4* (ב)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1ק12
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	8
סוג אוצר:	E
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

יצורים אלה בגודל אדם יכולים לשנות את צורתם. הם נבונים ומרושעים. הדופלגנגר מסוגל לשנות את צורתו לצורתו המדויקת של כל בן־אדם, דמוי־אדם, או דמוי־אנוש שהוא רואה (עד גובה של 2.5 מ'). לאחר שלבש את צורתו של יצור, הוא תוקף אותו במטרה להרוג אותו ולקחת על עצמו את אישיותו. התחבולה האהובה עליו היא להרוג את אותו אדם מבלי שהחבורה תהיה מודעת לכך. כאשר הוא בדמות אותו יצור, הוא תוקף אחרים בהפתעה, לעיתים כאשר הם באמצע קרב. לחשי *הרדמה הקסמה* לא משפיעים על דופלגנגרים והם מבצעים את כל גלגולי ההצלה כמו לוחם בדרגה 8 עקב טבעם הקסום. לאחר שנהרג, הדופלגנגר חוזר לצורתו המקורית, דמוי־אנוש חסר שערות, חסר מין, רזה בעל עור חיוור וצמיגי.

יש סברה כי דופלגנגר יוצר קשר טלפטי עם קורבן מיועד (בלבד). הוא במהרה לומד את כל אשר הקורבן יודע (עד לרמה שבה הוא מסוגל לענות על שאלות יחד או אפילו לפני הקורבן, במקרה ששניהם נוכחים). אולם, דופלגנגר אינו יכול להשתמש בלחשים ששינן קורבן מטיל לחשים.

דופלגנגרים נטילי לחשים מאוד נדירים, אך הם קיימים. מטילי לחשים אלה יכולים להשתמש בלחשים משלהם בכל צורה שהם לובשים, ראה "מפלצות מטילות לחשים".

סביבה: כל סביבה.

דיבוק

	דרוג׳	אודיק	רבננט
דירוג שיריון:	4–	4–	3–
קוביות פגיעה:	14**** (ב)	16**** (ב)	18**** (ב)
תנועה:	30 מ׳ (10 מ׳)	0 (ראה תיאור)	40 מ׳ (13 מ׳)
התקפות:	1 או 4	1 (ראה תיאור)	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	ראה תיאור (הכל+רעל)	1ק12 + רעל (ראה תיאור)	2ק4/2ק4/1ק4 + 2 (הכל+רעל)
מספר מופיעים:	1 (1) או 1ק4 + 1	0 (1)	1 (1)
ניצל כמו:	ל14	ל16	ל18
מוראל:	11	12	10
סוג אוצר:	I, O, V	I, O, V	I, O, V
תבונה:	14	12	13
נטייה:	תוהו	תוהו	תוהו
ערך נק״נ:	5,500	6,250	7,525

רשימה מקוצרת לשה״מ:
התקפות: מגע רעל ונוכחות; לחשי כוהן; מיוחדים אחרים.
הגנות: כלי נשק 2+ או טוב יותר לפגוע; חסין בפני לחשים מעוצמה 1־3.
דרוג׳ בלבד: נסיון גירוש מוצלח מכריח את חלקי הדרוג׳ להתאחד; גירושים הבאים מטופלים כרגיל.

סוג מפלצת: אל־מת, קסומה (נדירה מאוד).

דיבוקים הם יצורים רעים עוצמתיים השוכנים בגופם (או חלקי גופם) של אחרים. הם בין המפלצות האל־מתות המרושעות ביותר. הם חסינים בפני לחשים מעוצמה שלישית ומטה ולא ניתן לפגוע בהם בעזרת כלי נשק רגילים או קסומים עם הקסמה פחות מאשר 2+.

כל הדיבוקים נודדים ולעולם לא נשארים באותו מקום יותר מלילה אחד. עם בוא השחר הם נהיים כמעט שקופים וחסרי כל כוח (חוץ מלנוע). עם רדת החשיכה כוחם שב אליהם. באור היום, כל דיבוק יכול לנוע 36 ק״מ (הקס אחד) ביום.

כל הדיבוקים רעילים. כאשר נפגעים על ידי דיבוק בקפא״פ, הקורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות מיד. לאחר כל פגיעה של הדיבוק יש לבצע גלגול הצלה חדש.

הנוכחות הרעילה של הדיבוק גורמת לכל הפריטים האכילים בטווח של 10 מ׳, כולל מזון רגיל ומים, מים קדושים, מנות רגילות ומנות ברזל ואפילו שיקויים קסומים להתקלקל להפוך לחסרי תועלת (אך לא רעילים), ללא גלגול הצלה. אפילו צמחים וחרקים קטנים באזור זה נהיים משותקים ומתים אם הדיבוק נשאר במקום יותר משעה. השפעה זו מבטלת את כל צורות השליטה בצמחים, נחילי חרקים ומגיפות, רגילים וקסומים.

כל הדיבוקים יכולים להבחין בדברים בלתי נראים ולתקוף אותם ללא עונש. כל הדיבוקים יכולים פעם בסיבוב, כרצונם, ליצור את השפעות לחשי הכוהן הבאות: *חושך, שקט ברדיוס 5 מ׳, גרימת מחלה, הנפשת מת, אצבע מוות* (כולם כאילו הוטלו על ידי כוהן מדרגה 16). לעיתים דיבוק יתעכב וינפיש קורבן שמת וישלוט בו כמו בזומבי כדי שילחם לטובתו ויוסיף לתוהו בקרב (נסיונות לגרש את הזומבים הללו נעשים כאילו מגרשים את הדיבוק בעצמו!). כל היכולות דמויות הלחש הללו דורשות ריכוז, כמו לחשים רגילים, לכן בזמן שדיבוק משתמש ביכולת, הוא אינו יכול לתקוף פיזית. בניגוד ללחשי כוהן רגילים, אין צורך במילים או מחוות מיוחדים.

לדיבוק בדרך כלל אין אוצר, אך הוא יכול לשמש כשומר לחפץ מיוחד. דמויות המסתכנות במסע בלילה עלולות להתקל בדיבוק עם 1ק6 מקורבנותיו, אשר עשויים לשאת אוצר.

דרוג׳: דרוג׳ים מופיעים כחלקי גוף, הצפים או זוחלים מסביב באופן מחריד. בד״כ נתקלים בדרוג׳ בצורת יד, עין או גולגולת. דרוג׳ים הם נבונים מאוד ורשעים במיוחד, הרבה יותר מסוכנים משהם נראים.

דרוג׳ יכול לפצל את גופו ביצרו ארבעה חלקים (זהים) במקום אחד. זה יכול להתבצע רק פעם בלילה. כל אחד מהחלקים יכול להתקיף בנפרד, אולם רק אחד החלקים מסוגל להטיל לחשים (כניתן לעיל). לרוב ניתן לזהות את החלק מטיל הלחשים שכן הוא ירחף בקרבת מקום בעוד החלקים האחרים תוקפים. אם חלק זה נטבח, אחד החלקים הנותרים מקבל מייד את כל תכונות הטלת הלחשים הבלתי משומשים. כל ארבעת החלקים רעילים.

אם גורשו בידי כהן, חלקי דרוג׳ מגורש נאלצים להתאחד ליצור אחד, בהיוותרם מאוחדים משך 2־5 סיבובים. הצלחות נוספות בגרוש מטופלות כרגיל.

התקלויות תמיד תהיינה נגד דרוג׳ בודד, אלא אם כן פגר או יצור בעל כח רב יותר מספרת המוות, זימן אותו לשרות. במקרים כגון אלו שתי עיני דרוג׳ יכולות לשכון בגולגולת דרוג׳, מלוות בשתי ידי דרוג׳. יותר מ־5 דרוג׳ים שכאלו לעולם לא יוכלו להתאסף במקום אחד.

עין: דרוג׳ עין דואה בחלל, בנסותו לגעת ביריבו (להרעילו). מגע אינו גורם לכל נזק אחר למעט הרעלה. כל דרוג׳ עין יכול אף להביט בקורבן אחד לסיבוב (טווח 10 מ׳), בנוסף להתקפתו הפיסית. על קורבן לבצע גלגול הצלה נגד שיתוק, או להיות משותק משך 1־4 תורים. דרוג׳ עין עשוי לגעת מיידית בקורבן משותק.

יד: דרוג׳ יד גורם ל־1־4 נקודות נזק בפגיעתו, ולאחר מכן הוא אוחז בקורבנו, בגרמו לו לנזק אוטומטי בכל סבוב שלאחר מכן. הנזק הנגרם שווה לדרוג השריון של הקרבן, ללא הבונוסים של זריזות ומגן, ועוד 1־4 נקודות. אם דרוג השריון המותאם הוא מספר שלילי, עדיין יגרמו 1־4 נקודות נזק בכל סבוב.

מלגולת: דרוג׳ גולגולת מרחף לקראת ונושך את קורבנו. כשמישהו מתקרב אליו בפעם הראשונה, על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לקפוא באימה, באפשרו לדרוג׳ הגולגולת לנשוך (אין צורך בגלגול פגיעה) ל־2־8 נקודות נזק. גלגול ההצלה הרגיל נגד רעל מתייחס לכל נשיכה.

אודיק: דיבוק רשע זה נע עד 36 ק״מ ליום, בהכנסו לתוך צמח בלילה. הוא מסוכן גם אם נמנעים ממנו, שכן הוא מחייה חלקים מהצמח לעשות כמצוותו. את הצמח ניתן לראות בקלות מטווח ארוך (עד 300 מ׳) שעה שהאודיק מקרין אור סגלגל ברדיוס 6 מ׳. כל יצור חי בתחומי אור זה חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לאבד דרגה 1 בשל ניקוז אנרגיה (כאילו נפגע בידי נקזן).

ברגע שהתמקם ללילה, אודיק אינו יכול לזוז מהמקום עד הפציע השחר. בעת השתמשו בלחשיו, הוא יכול להתקיף ע״י החייאת חלק מהצמח. הענף או הקנוקנת הארוכים ביותר של הצמח נמתחים החוצה (בד״כ לטווח של 3־10 מ׳) מתקיפים כמפלצת של 16 קוביות פגיעה וגורמים ל־1־12 נקודות נזק לפגיעה (בנוסף להשפעותיהם הרעילות).

הצמח מת ברגע בו האודיק משתלט עליו. היצור משתמש בחלקי הצמח לחפש חיים אחרים למאכל. בד״כ, הוא מחייה עלים בודדים, המרחפים (קצב תנועה 10 מ׳ לתור) בחיפוש אחר קרבנות, הוא יכול להחיות עד 6 עלים כאלו בבת אחת. ניתן לשלוח את העלים למרחק של עד 6 ק״מ מהאודיק. עלים שהוחיו מצליחים להפתיע בד״כ (סיכוי של 90%). כל עלה מתקיף המפלצת של 4 קוביות פגיעה; לא נגרם כל נזק, אולם כל קורבן שנפגע חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות *מוקסם*. קרבן *מוקסם* נמשך לקראת האודיק ומקבל עונשין של 4– על זריקת ההצלה נגד ניקוז האנרגיה בעת היכנסו לתחום ההילה הסגולה.

אם לצמח הנשלט אין עלים שניתן לנתקם, האודיק יכול להחיות כל חלק אחר (מחטי אורן, פרחים וכד׳) באורח דומה לשתואר לעיל – עד ל־6 יחדיו, כל אחד מהם עם תכונת *הקסמה* למגע.

מדי פעם משתלטים אודיקים על גופי יצורים דמויי צמחים. היצור רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים למניעת ההשתלטות, אולם הוא עשוי למות מניקוז הדרגה ותכונות אחרות של האודיק אפילו אם גלגול ההצלה מצליח. האודיק מקבל את תכונותיה של כל מפלצת דמויית צמח עליה הוא משתלט. ניתן להשתמש בהן בנוסף לתכונות האודיק הרגילות.

בכל התקלות יהיה תמיד אודיק יחיד בלבד.

רבננט: יצור נורא זה נראה כזומבי, אולם הוא נע בקצב מהיר יותר. הוא לעולם אינו נושא עמו כלי נשק מכל סוג שהוא. הרבננט נד בלילות בחיפוש אחר קורבנות, בהפתיעו אותם 50% מהזמן. הוא יכול לזנק פעם בתור לטווח של 20 מ׳. אם הוא מפתיע ומזנק על קורבנו כאחד, כל שלוש התקפותיו פוגעות אוטומטית (אין צורך בגלגולי פגיעה), בגרמן לנזק רגיל ולשלושה גלגולי הצלה נפרדים נגד רעל.

אחת ללילה יכול רבננט *לזמן* 1־4 רוחות לבוא לעזרתו. הרוחות יגיעו 3־6 סיבובים לאחר שזומנו. יצייתו לרבננט וילחמו למענו. ניתן לגרשן כרוחות רגילות.

רבננטים עמידים בפני נסיונות גרוש. אם מורים על תוצאת "ה" הרבננט רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הצליח, לנסיון אין כל השפעה (אולם הכהן רשאי לחזור על הנסיון). תוצאת "גרוש" אינה מאפשרת גלגול הצלה, אך הרבננט ישוב תוך 1־4 סבובים.

בכל התקלות יהיה תמיד רבננט יחיד בלבד.

דינוזאור שוכן מים

	קטן	*גדול*	*משוריין*
דירוג שיריון:	7	5 עד 7	2 עד 4.
קוביות פגיעה:	2 עד 8 (ק עד ג)	9 עד 24 (ג)	6 עד 9 (ג)
תנועה:	0 עד 10 מ'	0 עד 20 מ'	3 עד 20 מ'
שחייה:	40 מ' עד 60 מ'	50 מ' עד 80 מ'	30 מ' עד 50 מ'
התקפות:	1 נשיכה (+ 2 סנפירים)		
נזק:	1 עד 2ק4	2ק4 עד 4ק8	1ק4 עד 2ק8
מספר מופיעים:	1ק2 עד 2ק8	1ק2 עד 1ק4	1ק2 עד 1ק6
ניצל כמו:	----------	ל (דרגה = 1/2 קב"פ)	----------
מוראל:	3 עד 6	6 עד 11	7 עד 9
סוג אוצר:	אין	אין (U+V)	אין
תבונה:	1 עד 3	1 עד 3	1 עד 3
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	משתנה	משתנה	משתנה

דינוזאור אוכל בשר יבשתי

	קטן	*גדול*	*משוריין*
דירוג שיריון:	5 או 4	6 עד 4	7 או 6
קוביות פגיעה:	1 עד 5 (ק עד ג)	6 עד 20 (ג)	1 עד 7 (ק עד ג)
תנועה:	40 מ' עד 60 מ'	40 מ' עד 70 מ'	50 מ' עד 70 מ'
התקפות:	1 נשיכה (+ 2 טפרים)	2 טפרים/1 נשיכה	1 נשיכה
נזק נשיכה:	1ק3 עד 2ק4	2ק4 עד 5ק8	1ק3 עד 2ק6
נזק טופר:	0 או 1	1ק3 עד 2ק6	0
מספר מופיעים:	2ק4 עד 2ק6	1ק2 עד 2ק4	1ק4 עד 3ק6
ניצל כמו:	----------	ל (דרגה = 1/2 קב"פ)	----------
מוראל:	6 עד 8	9 עד 11	6 עד 8
סוג אוצר:	אין	אין (U+V)	אין או V
תבונה:	1 עד 3	1 עד 3	1 עד 3
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	משתנה	משתנה	משתנה

דינוזאור אוכל צמחים יבשתי

	קטן	*בינוני**	*גדול*
דירוג שיריון:	7	6 או 5	6 או 5
קוביות פגיעה:	1 עד 5 (ק עד ג)	6 עד 12 (ג)	13 עד 40 (ק עד ק)
תנועה:	30 מ' עד 60 מ'	20 מ' עד 40 מ'	10 מ' עד 30 מ'
התקפות:	1 זנב או נשיכה	1 זנב	1 זנב
נזק:	1 עד 2ק4	1ק4 עד 2ק6	2ק8 עד 4ק6
נזק מרמיסה:	אין או מיוחד	2ק8 עד 3ק6	2ק6 עד 10ק10
מספר מופיעים:	2ק6 עד 3ק10	1ק6 עד 2ק8	1ק4 עד 2ק8
ניצל כמו:	----------	ל (דרגה = 1/2 קב"פ)	----------
מוראל:	4 עד 6	5 עד 7	6 עד 8
סוג אוצר:	אין	אין	אין
תבונה:	1 עד 3	1 עד 3	1 עד 3
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	משתנה	משתנה	משתנה

* גם משוריין

דינוזאור שוכן מים

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

למרות שאין זה נכון מבחינה מדעית, המושג "דינוזאור" במשחק מתייחס לכל ציפור, דג, יונק או זוחל פרה־היסטורי המצוי בתקופות המזוזואיק או פאלאוזואיק. דינוזאורים היו אבותיהם של הציפורים, הזוחלים והיונקים המודרניים. כל הדינוזאורים מאוד טיפשים (תבונה 1־3) וניתן להערים עליהם בקלות.

כל דינוזאור ניתן לשייך לאחת משלוש הקטגוריות הבאות: דינוזאור שוכן מים (בעיקר ימי), אוכלי בשר יבשתיים (קרניבורים) ואוכלי צמחים יבשתיים (הרביבורים). השתמש בנתונים הכלליים הניתנים כאן כדי ליצור דינוזאורים משלך. ניתן ליצור דינוזאורים "חדשים" או להשתמש בדינוזאורים אמיתיים.

כאשר מעניקים להם נק"נ, יש להתייחס אליהם כאל יצורים ללא יכולות מיוחדות, פרט ליכולת לבלוע אדם בשלמותו (כפי שמופיע בחלק מהתיאורים). כאשר יוצרים דינוזאורים מקוריים יש להוסיף כוכבית על כל יכולת מיוחדת (כגון רעל, זריקת יתדות, עיטה, שריון יוצא דופן וכך הלאה). דינוזאורים אחרים המופיעים בספר זה כוללים: דוב מערות, חזיר בר ענק, תנין ענק, מסטודון (פיל), פטרוסאור, נמר שן החרב (חתולים גדולים), טריקרטופס וטירנוסאורוס רקס.

רוב הדינוזאורים שוכני המים הם דגים, צבים או שילוב של השניים. רובם אומניבורים, אוכלי צמחים ימיים, ומעט דגים קטנים או טרף קל להשגה אחר. דינוזאור יכול להשתמש בסנפירים או בזימים שלו להגנה, למרות שזו איננה צורת התקפה נורמלית (יש להשתמש רק עם הדינוזאור בלהט קרב).

מימי קטן: רק דגים וצלופחים פרימיטיביים משתייכים לקטגוריה זו. רובם נסים אם מותקפים על ידי יצור באורך 30 ס"מ או יותר.

מימי גדול: לחלק משוכני היבשה יש מקבילים מימיים, הדומים להם בצורתם החיצונית אך בעלי רגליים קטנות יותר וסנפירים במקום טפרים. חלקם נראים כנחשים עם גוף של צב ללא השריון. רק לדינוזאורים המימיים הגדולים ביותר יש מוראל גבוה. אוכלי בשר יהיו יותר תוקפניים וטריטוריאליים. זנים גדולים מאוד (20 קב"פ ומעלה) יהיו מסוגלים לבלוע אדם בשלמותו בגלגול של 20. ניתן למצוא אוצר בגופו.

מימי משוריין: כל הדינוזאורים בקטגוריה זו איטיים בהשוואה לחיות מימיות אחרות, בשל שריונם הגדול. הם אבותיהם של הצבים המודרניים.

סביבה: נהר/אגם, אוקיינוס (פרה־היסטורי).

דינוזאור אוכל בשר יבשתי

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

כל הדינוזאורים אוכלי הבשר תוקפניים, ותוקפים כמעט כל טרף שהם רואים, אפילו אוכלי בשר אחרים קטנים מהם.

אוכלי בשר קטנים: אלה תוקפים בדרך כלל עם נשיכה בלבד, אולם חלק מהגדולים יותר עשויים להשתמש בטפרים לגרימת נזק מזערי. הם בדרך כלל צדים בלהקות. רק הזריזים מבינהם זוכים לדירוג השריון הטוב (4).

אוכלי בשר גדולים: סוגים אלה בדרך כלל תוקפים עם נשיכה וטפרים. הרבה מאוכלי הבשר בעלי 10 קוביות פגיעה או יותר מחזיקים בפיהם את קורבן הנשיכה וגורמים נזק אוטומטי בכל סיבוב. הגדולים ביותר מסוגלים אפילו לבלוע קורבן בשלמותו עם גלגול התקפה 20. ניתן למצוא אוצר בצואתם או בקיבתם.

אוכלי בשר מעופפים: לדינוזאורים אלה יש מוטת כנפיים של 3 מ' עד 20 מ', עם גוף באורך של 30%־40% ממוטת הכנפיים. בהפתעה, אוכל בשר מעופף מסוגל לעוט על קורבנו ולגרום נזק כפול אם ההתקפה מצליחה. רוב אוכלי הבשר המעופפים נסים אם נפגעו, אלא אם הם רעבים במיוחד.

דינוזאור אוכל צמחים יבשתי

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

אוכלי צמחים בדרך כלל אינם תוקפניים, אלא אם הם משוריינים (ראה בהמשך). אולם, אם הם מופתעים או נפגעים, פעולותיהם אינן צפויות. כדי לקבוע תגובה אקראית גלגל 1ק6: 1־2 – התקפה עם זנב; 3־4 – מנוסה; 5־6 – הסתערות על פולשים. אם הדינוזאור פצוע, הוסף אחד לגלגול הקוביה.

כאשר אוכלי צמחים מסתערים, כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות כדי להמנע מרמיסה. יתכן ויהיה צורך בשני גלגולים להסתערות של דינוזאור לכל קורבן. הצלחה פירושה שלא נגרם נזק, כישלון פירושו שנגרם נזק מרמיסה. אין צורך בגלגול התקפה מאחר והדינוזאור איננו ממש רודף אחר קורבן מסוים.

אוכלי צמחים קטנים: רבים מאלה עומדים על רגליהם האחוריות, ומרחוק נראים כמו אוכלי בשר רגילים.

אוכלי צמחים בינוניים: רובם עומדים על ארבעת רגליהם ואורכם 5 מ' עד 10 מ'. חלקם דו־חיים (אמפיביים) ויברחו למים קרובים כדי להמנע מטורפים.

אוכלי צמחים משוריינים: חלק מאוכלי הצמחים הבינוניים פיתחו לוחות על גופם להגנה. שריון זה מעניק להם דירוג שריון של 3 עד 3–, ולעיתים יהיה בעל יתדות או קוצים בולטים. תוקפים המצליחים לפגוע בסוגים אלה, עלולים לספוג נזק בעצמם של 1ק4 עד 2ק4 נקודות. חלק מאוכלי הצמחים המשוריינים יכולים להשתמש בהתקפה אחת או שתיים של קרניים, לפעמים יחד עם נשיכה.

אוכלי צמחים גדולים: יצורים ענקיים אלה עומדים בדרך כלל בביצות או במים רדודים, כדי לתמוך בגופם האדיר וכדי להמנע מטורפים. לעיתים קרובות יש להם צווארים וזנבות ארוכים.

סביבה: כל אקלים ממוזג (פרה־היסטורי).

דריאד

דירוג שיריון:	5
קוביות פגיעה:	2* (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	ראה תיאור
נזק:	לפי כלי הנשק
מספר מופיעים:	0 (1ק6)
ניצל כמו:	א4
מוראל:	6
סוג אוצר:	D
תבונה:	14
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	25

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדירה).

דריאדות הן רוחות עצים נקביות החיות בעצים, בחורשות או יערות עבותים. הם מאוד ביישניות ולא אלימות, אך מאוד חשדניות כלפי זרים. אם דריאד אינה רוצה להתגלות, היא תתאחד עם העץ שלה ותהפוך לחלק ממנו.

לדריאד יכולת *הקסמת איש* חזקה, בדומה לחש, אך היא יכולה להשתמש בו מספר פעמים ביום ולקורבן יש גלגול הצלה עם עונש 2–. דריאדות משתמשות ביכולת זו רק על אנשים העוקבים אחריהן או מנסים לפגוע בהן, או על זכרים אליהם הן נמשכות, וגם אז רק על גברים שאינם נמשכים אליהן חזרה.

דריאדות ישלחו קורבנות *מוקסמים* למאורת מפלצת, בכדי שהם יחוסלו. הן מכניסות אל העץ שלהן את מי שהן נמשכות אליו ומנסות לשמור אותו שם. אם לא משחררים אותו מיד, הקורבן לא יראה עוד לעולם (או לפי בחירת שה"מ, יחזור מספר שנים מאוחר יותר עם מעט מאוד זכרון מהזמן שנעדר). הדמויות יכולות לשחרר את הקורבן על ידי איום להרוס את עץ הדריאד. הדריאד תעדיף לשחרר דמות *מוקסמת* מאשר לראות את העץ שלה נהרג.

דריאד תמות אם העץ שלה מת והיא יכולה להתקיים תור אחד בלבד אם היא מורחקת יותר מ־80 מ' מהעץ שלה. היא מחביאה את אוצרה בבורות מתחת לשורשי העץ.

רוב הדריאדות לעיתים רחוקות נושאות כלי נשק, אך דריאד המגנה על העץ שלה או עוזרת לאקטאון עשויה להרים חנית או כידון.

יכולות להיות דריאדות מטילות לחשים, ראה "מפלצות מטילות לחשים".

סביבה: יער (עבות).

דרולם*

דירוג שיריון:	–3
קוביות פגיעה:	20***** (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
תעופה:	80 מ' (27 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	2ק6/2ק6/1ק20+10
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל10 (וראה תיאור)
מוראל:	12
סוג אוצר:	אוצר (מיוחד)
תבונה:	3
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	11,375

סוג מפלצת: קונסטרוקט, קסומה (נדירה מאוד).

דרולם הוא סוג של גולם הנראה כמו דרקון. הוא יכול להראות כמו דרקון מכל צבע או פשוט להיות שלד של דרקון. כמו גלמים אחרים, הוא איננו חי, אלא קונסטרוקט שנוצר על ידי קוסם או כוהן מדרגה גבוהה. דרולמים מאוד נדירים והם נועדו לשמור רק על מקומות או חפצים מאוד מיוחדים. ספר מיוחד ומספר חומרים נדירים חיוניים ליצירת דרולם.

דרולם חסר תבונה וממלא בדיוק אחר ההוראות שניתנות לו. הוא יכול לראות דברים נעלמים מעין למרחק של 20 מ'. הוא חסין מפני *הקסמה, עצירה, הרדמה*, כל הלחשים המשפיעים על המוח, כל צורות האש והכפור וכל הגזים. הוא גם חסינים מפני כל הלחשים מעוצמה רביעית ומטה, לכלי נשק רגילים או מוכספים ואפילו כלי נשק בעלי הקסמה של 2+ או פחות.

טפרי הדרולם גורמים 2ק6 נקודות נזק כל אחד ומלתעותיו הענקיות גורמות 11־30 (1ק20+10) נקודות נזק. הדרולם יכול גם לנשוף שלוש פעמים ביום. הנשיפות שלו הן ענן רעיל קטן בגודל 7 מ' x 7 מ' x 7 מ'. כל הנמצאים בתוכו חייבים לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון או למות.

סביבה: כל סביבה.

משא: 20,000 מט' במהירות מלאה; 40,000 מט' במחצית המהירות.

דרוג'

סוג של אל־מת, ראה דיבוק



דרקון

לבן

	קטן	גדול	ענק
דירוג שריון:	3	1	−1
קוביות פגיעה:	6** (ג)	9*** (ג)	12**** (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	40 מ' (13 מ')	50 מ' (17 מ')
תעופה:	80 מ' (27 מ')	100 מ' (33 מ')	120 מ' (40 מ')
התקפות:			
אדמה:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
אוויר:	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
חרוט הנשיפה	27 X 10	27 X 13	30 X 13
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)	1ק2 (1ק2)
ניצל כמו:	ל6	ל18	ל36
מורל:	8	9	10
סוג אוצר:	H	I ,2xH	2xI ,3xH
תבונה:	9	12	15
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	725	3,000	4,750
נק"נ עם לחשים:	950	3,700	5,625

כחול

	קטן	גדול	ענק
דירוג שריון:	0	2	-4
קוביות פגיעה:	9** (ג)	3 + 13*** (ג)	18**** (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	40 מ' (13 מ')	50 מ' (17 מ')
תעופה:	80 מ (27 מ')	100 מ'(33 מ')	120 מ' (40 מ')
התקפות:			
אדמה:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
אוויר:	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
קו נשיפה:	33 X 1.5	50 X 1.5	(F M) 66 X 1.5
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)	1ק2 (1ק2)
ניצל כמו:	ל9	ל27	ל36
מורל:	9	9	10
סוג אוצר:	H	I ,2xH	2xI ,3xH
תבונה:	9	12	15
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
ערך נק"נ:	2,300	4,500	525
נק"נ עם לחשים:	3,000	5,500	8,875

שחור

	קטן	גדול	ענק
דירוג שריון:	2	0	−2
קוביות פגיעה:	7** (ג)	3 + 10*** (ג)	14**** (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	40 מ' (13 מ')	50 מ' (17 מ')
תעופה:	80 מ' (27 מ')	100 מ' (33 מ')	120 מ' (40 מ')
התקפות:			
אדמה:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
אוויר:	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
קו נשיפה:	20 X 1.5	30 X 1.5	40 X 1.5
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)	1ק2 (1ק2)
ניצל כמו:	ל7	ל21	ל36
מורל:	8	9	10
סוג אוצר:	H	I ,2xH	2xI ,3xH
תבונה:	9	12	15
נטייה:	תוהו	תוהו	תוהו
ערך נק"נ:	1,250	3,500	5,500
נק"נ עם לחשים:	1,650	4,300	6,500

אדום

	קטן	גדול	ענק
דירוג שריון:	−1	−3	−5
קוביות פגיעה:	10** (ג)	15*** (ג)	20**** (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	40 מ' (13 מ')	50 מ' (17 מ')
תעופה:	80 מ' (27 מ')	100 מ' (33 מ')	120 מ' (40 מ')
התקפות:			
אדמה:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
אוויר:	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)	1ק2 (1ק2)
ניצל כמו:	ל10	ל30	ל36
מורל:	10	10	11
סוג אוצר:	H	I ,2xH	2xI ,3xH
תבונה:	9	12	15
נטייה:	תוהו	תוהו	תוהו
ערך נק"נ:	2,500	4,800	9,575
נק"נ עם לחשים:	3,250	5,850	11,375

ירוק

	קטן	גדול	ענק
דירוג שריון:	1	−1	−3
קוביות פגיעה:	8** (ג)	12*** (ג)	16**** (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	40 מ'(13 מ')	50 מ' (17 מ')
תעופה:	80 מ' (25 מ')	100 מ' (33 מ')	120 מ' (40 מ')
התקפות:			
אדמה:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
אוויר:	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
ענן נשיפה:	17 X 13 X 10	17 X 13 X 10	17 X 17 X 10
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)	1ק2 (1ק2)
ניצל כמו:	ל8	ל24	ל36
מורל:	9	9	10
סוג אוצר:	H	I ,2xH	2xI ,3xH
תבונה:	9	12	15
נטייה:	תוהו	תוהו	תוהו
ערך נק"נ:	1,750	3,875	6,250
נק"נ עם לחשים:	2,300	4,750	7,350

זהב

	קטן	גדול	ענק
דירוג שריון:	−2	−4	−6
קוביות פגיעה:	11** (ג)	3+16*** (ג)	22**** (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	40 מ' (13 מ')	50 מ' (17 מ')
תעופה:	80 מ' (27 מ')	100 מ' (33 מ')	120 מ' (40 מ')
התקפות:			
אדמה:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
אוויר:	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור	עד 6; ראה תיאור
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
חרוט נשיפה:	30 X 10	45 X 10	60 X 10
ענן נשיפה:	17 X 13 X 10	17 X 13 X 10	17 X 17 X 10
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)	1ק2 (1ק2)
ניצל כמו:	ל11	ל33	ל36
מורל:	10	10	11
סוג אוצר:	H	I ,2xH	2xI ,3xH
תבונה:	9	12	15
נטייה:	סדר	סדר	סדר
ערך נק"נ:	2,700	5,450	11,750
נק"נ עם לחשים:	3,500	6,600	14,000

סוג מפלצת: נדירה.

דרקונים הם גזע עתיק ביותר של לטאות ענק מכונפות. הם אוהבים לחיות במקומות מבודדים, הרחק מן הדרכים הראשיות – מקומות בהם לא נמצאים כמעט אנשים. דרקונים הם מפלצות רבות־עוצמה, ויש להשתמש בהם בזהירות בהיתקלויות עם דמויות בדרגה נמוכה. מומלץ להפגיש דמויות בדרגה 4 ומטה אך ורק עם דרקונים קטנים וצעירים.

ישנם מספר סוגי דרקונים, הנבדלים זה מזה בצבע עורם: לבן, שחור, ירוק, כחול, אדום וזהוב. אף כי צבע קשקשיהם מבדיל אותם זה מזה במראם, לכולם מספר מאפיינים משותפים: כולם בוקעים מביצים, כולם אוכלי־בשר ולכולם נשק נשיפה. דרקונים אוהבים מאוד אוצרות, אולם הם אוהבים את חייהם אף יותר. במהלך קרב יעשו הדרקונים הכל כדי להציל את חייהם, בכלל זה כניעה.

דרקונים רבים חיים מאות ואף אלפי שנים. בשל ההיסטוריה הארוכה שלהם, הם נוטים לזלזל בגזעים צעירים יותר (כמו האדם). דרקונים תוהנים עלולים להחזיק בני־אדם בשבי, אולם ברוב המקרים יהרגו אותם ויאכלו אותם מיד. דרקונים נייטרלים עלולים לתקוף חבורה או להתעלם ממנה. דרקונים סדרניים, לעומת זאת, מסוגלים אפילו לעזור לחבורה הנמצאת בהרפתקה, אם ההרפתקנים ראויים לכבוד זה. כששה"מ משחק דרקון, עליו לזכור כי בגלל גאוותם הגדולה, אפילו הדרקון הרעב ביותר (אם אין מתקיפים אותו ואם הוא מבין את השפה המדוברת) יעצור ויקשיב לדברי חנופה.

דרקונים מדברים: הדרקונים הם נבונים ואחדים מהם יכולים לדבר בשפת הדרקונים ובשפה המדוברת. האחוז המצוין תחת "הסיכוי לדיבור" הוא אחוז הסיכוי שהדרקון יוכל לדבר בשפה המדוברת. דרקונים מדברים יכולים להשתמש גם בלחשים (אולם לא בלחשי כוהנים). מספר הלחשים ועוצמתם נתונים בטבלה. לחשי הדרקונים נבחרים, בדרך כלל, באקראי. התייחס לקוביות הפגיעה של הדרקון כאל דרגת מטיל הלחש (למטרות משך פעולת הלחש, ביטולו וכדומה).

דרקונים נמים: האחוז המצוין תחת "הסיכוי לתנומה" יחול בזמן היתקלות חבורה בדרקון על האדמה (דרקונים מעופפים אף פעם לא ישנים). כל תוצאה הגדולה מן הסיכוי, משמע הדרקון אינו ישן (אף כי הוא יכול להתחזות לישן!). דרקון ישן ניתן לתקוף במשך סיבוב אחד (עם בונוס 2+ לגלגולי ההתקפה), במהלכו הוא יתעורר. מן הסיבוב השני והלאה הקרב יתנהל כרגיל.

דרקוני זהב: דרקוני זהב תמיד מדברים ומשתמשים בלחשים. הם יכולים לשנות את צורתם, ולעיתים קרובות יופיעו כבני־אדם או כחיות. דרקוני זהב יכולים לנשוף אש (כדרקונים אדומים) או גז כלורי (כדרקונים ירוקים), אך לרשותם בסך הכל שלוש התקפות נשיפה ליום (ולא שש). סוג הנשיפה חייב להיבחר על־ידי שה"מ בהתאם למצב.

נשק נשיפה

לרשות כל הדרקונים התקפה מיוחדת הנקראת "נשק נשיפה". כל דרקון יכול להשתמש בנשק הנשיפה שלוש פעמים ביום. התקפתו הראשונה של הדרקון תתבצע כמעט תמיד באמצעות נשק הנשיפה. מספר נקודות הנזק שגורם נשק הנשיפה שווה למספר נקודות הפגיעה העדכני של הדרקון. כל נזק שנגרם לדרקון מצמצם את הנזק שיכול לגרום נשק הנשיפה שלו.

כלי הנשיפה של הדרקונים; דרקונים מדברים ונמים

צבע	נשק נשיפה	צורת הנשיפה	סיכוי לדיבור*	סיכוי לתנומה
לבן	כפור	חרוט	10%	50%
שחור	חומצה	קו	20%	40%
ירוק	גז כלור	ענן	30%	30%
כחול	ברק	קו	40%	20%
אדום	אש	חרוט	50%	10%
זהב	אש	חרוט	100%	5%
	גז	ענן		

* דרקונים מדברים יכולים גם להטיל לחשים.

נזקי דרקונים ולחשי דרקונים

סוג הדרקון	גודל הדרקון	נשיכה או ריסוק	טפרים, בעיטות, כנפיים, זנב	לחשים (לפי עוצמה) 1	2	3	4	5
לבן	קטן	2ק8	1ק4 כל אחד	3	–	–	–	–
	גדול	2ק8 + 4	1ק6 + 1 כל אחד	4	2	–	–	–
	ענק	2ק8 + 8	1ק8 + 2 כל אחד	5	3	1	–	–
שחור	קטן	2ק10	1ק4 + 1 כל אחד	4	–	–	–	–
	גדול	2ק10 + 4	1ק6 + 2 כל אחד	5	3	–	–	–
	ענק	2ק10 + 8	1ק8 + 3 כל אחד	5	4	3	–	–
ירוק	קטן	3ק8	1ק6 כל אחד	3	3	–	–	–
	גדול	3ק8 + 4	1ק8 + 1 כל אחד	4	4	3	–	–
	ענק	3ק8 + 8	1ק10 + 2 כל אחד	5	5	4	3	–
כחול	קטן	3ק10	1ק6 + 1 כל אחד	4	4	–	–	–
	גדול	3ק10 + 4	1ק8 + 2 כל אחד	5	5	3	–	–
	ענק	3ק10 + 8	1ק10 + 3 כל אחד	5	5	5	4	–
אדום	קטן	4ק8	1ק8 כל אחד	3	3	3	–	–
	גדול	4ק8 + 4	1ק10 + 1 כל אחד	5	4	3	2	–
	ענק	4ק8 + 8	1ק12 + 2 כל אחד	5	5	4	3	2
זהב	קטן	6ק6	2ק4 כל אחד	4	4	4	–	–
	גדול	6ק6 + 4	3ק4 כל אחד	5	5	4	3	–
	ענק	6ק6 + 8	4ק4 כל אחד	5	5	5	4	3

לאחר התקפת הנשיפה הראשונה ועד שהוא מנצל את כל שלוש הנשיפות היומיות שלו, יכול הדרקון לבחור לנשוף או לתקוף באמצעות כלי הנשק הטבעיים שלו. כדי לקבוע זאת באופן אקראי (עבור דרקונים קטנים בלבד), גלגל 1ק6: בגלגול של 1 עד 3 הדרקון ישתמש בטפרים ובנשיכה, בגלגול של 4 עד 6 הדרקון ינשוף בשנית (או בשלישית).

דרקונים גדולים וענקיים משתמשים בנשק הנשיפה בתבונה ולא באופן אקראי. הם אינם נוהגים לכוונו על אויב בודד ולרוב שומרים את ההתקפה לקבוצה כולה. נפח הנשיפה גדל עם גודל הדרקון; מימדי הנשיפות ניתנים בטבלה.

צורת הנשיפה: נשיפת הדרקון מופיעה באחת משלוש צורות: חרוט, קו ישר או ענן גז.

נשיפה בצורת *חרוט* מתחילה בלוע הדרקון (אשר רוחבו כ־60 ס"מ) ומתפשטת עד שהיא מגיעה לנקודותיה הרחבות ביותר בקצוות. אזור ההשפעה של דרקון לבן קטן, למשל, יהיה חרוט באורך 27 מ' וברוחב 10 מ' בקצהו המרוחק.

נשיפה בצורת קו ישר מתחילה בלוע הדרקון ונמתחת לעבר הקורבן בקו ישר (אפילו כלפי מטה). רוחב הנשיפה, לכל אורכה, הוא 1.5 מטר.

נשיפה בצורת *ענן* בוקעת מלוע הדרקון ויוצרת ענן. בטבלה נתונים שלושה מימדים. המימד הראשון הוא הרוחב, השני הוא העומק והשלישי הוא הגובה. כך נשיפתו של דרקון ירוק קטן תיצור ענן ברוחב 17 מ', בעומק 13 מ' (כלומר, תתרחק למרחק 13 מטר מן הדרקון), ובגובה 10 מ', מסביב למטרותיו של הדרקון.

גלגולי הצלה: כל קורבן הנמצא בטווח נשיפת הדרקון חייב לבצע גלגול הצלה כנגד נשיפת דרקון (גם אם הנשיפה דומה לסוג התקפה אחר). אם הגלגול מוצלח, הקורבן סופג רק מחצית מנקודות הנזק על הנשיפה.

נשיפת הדרקון איננה לחש ואי־אפשר לספוג או לדחות אותה באמצעות כלים או באמצעות אפקטים קסומים להגנה הדוחים לחשים, מלבד אלה המציינים במפורש נשיפת דרקון.

הדרקונים חסינים בפני השפעת נשיפתם שלהם. הם מצליחים אוטומטית בגלגולי ההצלה כנגד כל התקפה שצורתה זהה לנשיפתם. למשל, דרקון אדום לא יספוג כל נזק (ולרוב יתעלם) משמן בוער, ויספוג רק מחצית מנקודות הנזק עבור הלחש *כדור אש*.

התקפות פיזיות

בונוסים להתקפה: דרקונים קטנים תוקפים כמפלצות בעלות קוביות הפגיעה המצוינות עבורם. דרקונים גדולים מקבלים בונוס 2+ לכל גלגולי ההתקפה, דרקונים ענקיים מקבלים בונוס 4+ לכל גלגולי ההתקפה.

סוגי ההתקפות הפיזיות: דרקונים יתקפו, בדרך כלל, שתי התקפות באמצעות הטפרים והתקפת נשיכה אחת. שה"מ יכול לאפשר להם להשתמש בצורות התקפה אחרות (בעיטה, זנב, כנפיים), אשר יתוארו בהמשך.

דרקון מעופף, המתקיף מטרה באוויר, מקבל שתי התקפות טפרים והתקפת נשיכה אחת, אולם אין הוא יכול להשתמש בכנפיו, בבעיטה או בהתקפת זנב. כשהוא תוקף מן האוויר קורבן העומד על הקרקע, ביכולתו להשתמש בריסוק, בריחוף או בעיטה (כמתואר בהמשך), אולם לא בשילוב של שניים מאלה.

אם הדרקון תוקף בשעה שהוא נמצא על האדמה, ביכולתו להחליף כל אחת מן ההתקפות הרגילות בהתקפת זנב או בהתקפת כנף, כל עוד יבצע רק שלוש התקפות בסיבוב (למשל, הדרקון יכול לנשוך מטרה אחת, לבעוט באחרת ולהכות מטרה שלישית באמצעות זנבו, במקום להשתמש בשני הטפרים ובנשיכה).

ריסוק: תמרון זה משמש לרוב אם הדרקון מפתיע קורבנות בלתי אנושיים, או במקרה שהדרקון פצוע קשה. בשעת הריסוק הדרקון נוחת, למעשה, על אויביו. כל קורבן חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות; הצלחה משמעה שהקורבן חמק מן הדרקון מבלי לספוג נזק. הקורבן יכול לבחור להישאר באזור ולספוג את כל הנזק. אם הוא אוחז בידו נשק, הוא מבצע גלגול התקפה עם בונוס 4+. פגיעה תגרום נזק כפול.

דרקון **קטן** יכול לרסק קורבן אחד בלבד. דרקון **גדול** יכול לרסק את כל מי שעומד ברדיוס 3 מ׳. דרקון ענק יכול לרסק את כל מי שעומד ברדיוס 7 מ׳.

ריחוף: בשעה שהוא משתמש בהתקפה זו, הדרקון עוצר ומרחף בדיוק מעל קורבנותיו וכנפיו מתנופפות בפראות. הדרקון יכול לתקוף עד 6 קורבנות בסיבוב אחד בזמן ריחוף, תוך שימוש בנשיכה אחת, בשתי התקפות טפרים קדמיים, בשתי התקפות טפרים אחרים ובהתקפת זנב אחת (אולם לא בהתקפות כנפיים). בשעת ריחוף לא ניתן להשתמש בנשק הנשיפה מכיוון שהכנפיים יוצרות רוח. לאחר סיבוב ריחוף אחד על הדרקון לנחות מיד, והוא אינו יכול לרסק לאחר ריחוף (שים לב, כי מיקום האויבים עשוי למנוע שימוש בהתקפה זו).

עיטה: יכולת מיוחדת זו הוזכרה בראשית הפרק; בנוסף לכך, ביכולתו של הדרקון להרים קורבן אחד או יותר, אם גלגול ההתקפה שלו מספיק גבוה (ראה טבלה).

בשעה שדרקון עט, קורבנותיו סובלים מעונש 1– לגלגול ההפתעה שלהם, בשל דאייתו החרישית. אם הדרקון מפתיע את קורבנותיו, הוא גורם לנזק כפול.

גודל	גלגול ההתקפה הנדרש	צורות התקפת העיטה
קטן	20	טופר אחד
גדול	20־18	שני טפרים
ענק	20־16	שני טפרים + נשיכה

קורבן שנתפס בשעת עיטה יכול לתקוף את הדרקון, אולם עם עונש 2– לגלגולי ההתקפה, ועם הנזק המינימלי ביותר האפשרי.

קורבן אשר נלכד באמצעות הטופר יספוג נזק טופר אוטומטי בכל סיבוב, אך אם יזכה ביוזמה יוכל לפעול לפני ספיגת הנזק (להטיל לחש, להשתמש בחפץ קסמים וכדומה). קורבן המוחזק באמצעות נשיכה סופג אוטומטית נזק נשיכה רגיל בכל סיבוב ואינו יכול להתרכז (ללא כל קשר ליוזמה). דרקון יכול לנשוך קורבן המוחזק בטפריו, אך בעונש 2– לגלגול ההתקפה. אם ההתקפה היתה מוצלחת, הקורבן מועבר לפה.

התקפות אחרות

אלה הם המרכיבים של התקפת הריחוף ושל התקפות קרקעיות נוספות:

בעיטה: כל קורבן אשר נפגע מבעיטה חייב להצליח בגלגול הגנה כנגד שיתוק או ליפול. העונש לגלגול ההצלה שווה לכמות הנזק שנספג. כל קורבן שנפל יוכל לקום בתור הבא, אולם יפסיד אוטומטית את היוזמה.

זנב: כל קורבן אשר נפגע מהתקפת זנב דרקון גדול או ענק חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד שיתוק או שיופל (כמו בבעיטה) ויפורק מנשקו. העונש לגלגול ההצלה שווה לכמות הנזק שספג הקורבן. קורבן אשר פורק מנשקו יכול להשקיע סיבוב אחד בהרמת נשקו, או להחליף כלי נשק ולאבד רק את היוזמה.

כנפיים: התקפת כנפיים יכולה להתבצע מול כל אויב הנמצא בתוך הטווח, שהינו מטר אחד על כל קובית פגיעה של הדרקון. כל קורבן אשר נפגע מהתקפת כנפיים חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד שיתוק או לספוג את הימום. העונש לגלגול ההצלה שווה לכמות הנזק שספג הקורבן.

טקטיקות של דרקונים

דרקונים *קטנים* תוקפים לרוב באמצעות הטפרים ובנשיכה כשהם נמצאים על האדמה, מבלי להשתמש בהתקפות הבעיטה או הזנב. רגליהם קצרות מדי לבעיטות יעילות, אלא אם הקורבן עומד בדיוק מאחוריהם. הם אינם מיומנים מספיק כדי לתקוף באמצעות זנבם (אף כי הם יכולים לנסות, אם יחליט כך שה״מ). אם התקפת עיטה של דרקון קטן מצליחה, הוא יכול לשאת קורבן אחד בלבד.

דרקונים *גדולים* יכולים להשתמש בכל ההתקפות מלבד התקפת הכנפיים. בעיטות יכולות לשמש כנגד כל אויב במרחק 3 מ׳. התקפת זנב ניתן לכוון אל כל אויב מאחורי הגוף או מצידיו. אם העיטה מצליחה, הדרקון יכול לשאת שני אויבים בגודל אדם, או אויב אחד בגודל סוס.

דרקון *ענק* יכול להשתמש בכל ההתקפות בצורה יעילה, מול כל אויב הנמצא בטווח ההתקפה. התקפת כנפיים ניתן לכוון לעבר אויבים הנמצאים מצידיו, או במקרה שיש יותר מאויב אחד בחזית הדרקון, נגד כל מי שנמצא מכל צד. אם התקפת העיטה מצליחה, הדרקון הענק יכול לתפוס אחד, שניים או שלושה קורבנות בגודל אדם, שני קורבנות בגודל סוס, או יריב אחד בגודל ענק.

הכנעת דרקון

כל אימת שדמויות נתקלות בדרקון, ביכולתן לנסות להכניעו במקום להרגו. כדי להכניע דרקון, על כל ההתקפות להתבצע באמצעות ״הצד השטוח של החרב״. לא ניתן להשתמש בלחשים ובכלי־יריה במהלך ההכנעה. ההתקפות והנזק יקבעו כרגיל, אולם נזק ההכנעה אינו נזק אמיתי. הדרקון ילחם כרגיל עד שיגיע ל־0 נקודות פגיעה ומטה, בנקודה זו הוא יכנע. נזק ההכנעה אינו מחליש את הנזק אותו גורמת נשיפת הדרקון.

הדרקון עשוי להיכנע, מתוך הבנה כי אויביו יכלו להרגו לו רצו בכך. הוא יכנע מיוזמתו ויכריז כי אויביו ניצחו בקרב. דרקון כנוע ינסה להימלט או לתקוף את אויביו בכל הזדמנות עם סיכויי הצלחה טובים. למשל, דרקון אשר נשאר לילה אחד ללא שמירה, או דרקון אשר קיבל הוראה לשמור בגפו על נקודה מסוימת, יוכל להגדיר את המצב כ״בעל סיכויי בריחה סבירים״. ניתן למכור דרקון כנוע; את המחיר יקבע שה״מ, אך הוא לא יעלה על 1,000 פ״ז לנקודת פגיעה.

ניתן לכפות על הדרקון לשרת את הדמויות שהכניעו אותו. אם הדרקון מוכנה מצווה לבצע משימה בעלת אופי התאבדותי, ינסה הדרקון להימלט. הוא עשוי לנסות להרוג את שוביו תוך כדי מנוסה.

פרטים נוספים

גיל: הנתונים שהופיעו קודם לכן מתאימים לדרקונים בגיל הממוצע מכל סוג. דרקונים צעירים הם קטנים יותר ויש להם פחות אוצר. דרקונים זקנים יותר יהיו גדולים יותר, ויהיו ברשותם אוצרות רבים יותר. הגיל יגרום לדרקון לעבור מ־3 קב״פ לקטן יותר (צעיר) ל־3 קב״פ לגדול יותר (זקן). למשל, דרקון אדום קטן יכול להיות בעל 7 עד 13 קב״פ, תלוי בגילו.

אוצר: לדרקונים צעירים יותר יהיו 25% עד 50% מן האוצר הרשום. לדרקונים זקנים עשוי להיות אוצר כפול. אוצר הדרקון נמצא אך ורק במאורת הדרקון. לעיתים נדירות נשארות המאורות ללא שמירה, אך הן מוסוות ומוצפנות היטב.

סביבה: כל סוג דרקון מעדיף סוג אזור אחר. לבן: אזורים קפואים. שחור: ביצה. ירוק: ג׳ונגל, יער. כחול: מדבר, שטח פתוח. אדום: הר, גבעה. זהב: כל סביבה.

דרקון, אבן חן

(קריסטל, שוהם, ירקן, ספיר, אודם, ענבר)

דרקון	נטייה	דומה ל	נשיפות
קריסטל	סדר	לבן	כפור או קריסטל
שוהם	נייטרלי	שחור	חומצה או חשיכה
ירקן	נייטרלי	ירוק	גז כלורי או מחלה
ספיר	סדר	כחול	ברק או התאדות
אודם	סדר	אדום	אש והמסה
ענבר (או חום)	תוהו	זהב	אש והמסה, גז ומחלה

דרקון אבן־חן	כלי נשיפה	צורת הנשיפה	סיכוי לדיבור*	סיכוי לתנומה
קריסטל	כפור או קריסטל	חרוט, חרוט	10%	50%
שוהם	חומצה או חשיכה	קו, קו	20%	40%
ירקן	גז כלורי או מחלה	ענן, ענן	30%	30%
ספיר	ברק או התאדות	קו, קו	40%	20%
אודם	אש והמסה	חרוט	50%	10%
ענבר	אש והמסה או גז ומחלה	חרוט, ענן	100%	5%

משא: דרקון יכול לנוע במהירות מלאה, כשהוא נושא 1,000 מט' כפול קוביות הפגיעה שלו. או בחצי ממהירותו המלאה, כשהוא נושא משקל של 2,000 מט' כפול קוביות הפגיעה שלו.

מכפלת שריון: תלויה בגודל הדרקון. דרקון קטן 3x, דרקון גדול 5x, דרקון ענק 10x.

אם לא מצוין אחרת, דרקוני אבן־החן דומים לדרקונים הרגילים, בכלל זה פרטי הסביבה, ההתקפות, הגודל, הגיל, האוצר ועוד. לחישוב ערך הנק"נ, הוסף כוכבית על כל שתי עוצמות קסם שיודע הדרקון.

ממרחק 40 מ' ומעלה, דרקון אבן־החן דומה לדרקון המקביל בצבע הרגיל (קריסטל ללבן, שוהם לשחור, ירקן לירוק, ספיר לכחול, אודם לאדום וענבר לזהב). ממרחק קרוב יותר (10 מ' ופחות), תזהה העין המנוסה את הבדלי הצבע.

כלי הנשיפה החדשים מתוארים כאן בקצרה:

קריסטל (קריסטל): קורבן הנכשל בגלגול ההצלה סופג את כל נקודות הנזק וכל חפציו הבלתי־חיים יהפכו לקריסטל. אם מצליח הקורבן בגלגול ההצלה, הוא סופג רק מחצית מן הנזק וחפציו אינם מושפעים. באמצעות כל כלי־נשק, שן או טופר שהפכו לקריסטל ניתן להילחם, אולם ברוב המקרים (1 עד 5 ב־1ק6) יתנפץ הנשק בפגיעה הראשונה.

אם הנשק מתנפץ, הוא גורם נזק מינימלי ומושמד. לחש *הפיכת אבן לבשר* (בצורה שונה במקצת) יכול להפוך עד 20 מטרים רבועים של כלי קריסטל (כל הכלים שיכולים שלושה אנשים לשאת בקלות) בחזרה לצורתם המקורית.

שוהם (חשיכה): קורבן אשר נכשל בגלגול ההצלה סופג נזק מלא ולחש *חשיכה*, המשפיע ברדיוס של 5 מ', מקיף את הקורבן ועוקב אחריו לכל מקום אליו הוא הולך. ניתן להתנגד ללחש באמצעות הלחש *אור* או להסירו על־ידי *ביטול קסם*; ולא, הלחש יוותר למשך סיבוב אחד לכל קובית פגיעה של הדרקון. חשיכה זו היא מסוג מיוחד: הדרקון יכול לראות בעדה בקלות, בעוד עבור כל השאר היא פועלת כחשיכה מוחלטת. אם גלגול ההצלה היה מוצלח, הקורבן סופג רק מחצית מן הנזק.

ירקן (מחלה): קורבן אשר נכשל בגלגול ההצלה יספוג את מלוא נקודות הנזק וידבק במחלת ריקבון. המחלה תגרום לכל הכלים הלא מתכתיים להירקב תוך 1ק6 תורים, אלא אם מוטל עליהם במשך זמן זה לחש *ריפוי מחלה*. הקורבן לא יושפע מכל לחש או חפץ ריפוי אחר. המחלה תגרום נקודת נזק אחת בכל תור (אולם לא לנזק מצטבר, במקרה של כשלון בשני גלגולי הצלה). אם גלגול ההצלה היה מוצלח, הקורבן יספוג רק מחצית מנקודות הנזק ולא יידבק במחלה.

ספיר (התאדות): קורבן אשר נכשל בגלגול ההצלה יספוג נזק מלא והוא וכל חפציו יהפכו לגז, למשך תור אחד לכל קוביית פגיעה של הדרקון. יצורים וחפצים אשר הפכו לגז הינם בלתי־נראים ואינם יכולים להשמיע קול או להשפיע על חפצים גשמיים. הקורבן יכול לנוע במהירות 70 מ' (7 מ') אם יתרכז. השפעת *ביטול הקסם* תחזיר את הקורבן ואת חפציו לצורתם המקורית. התייחס לעוצמת הלחש כמספר קוביות הפגיעה של הדרקון. יצורים בצורת גז חסינים בפני רוב צורות ההתקפה (כמו ברק, אש וכדומה).

אודם (אש והמסה): קורבן אשר נכשל בגלגול ההצלה יספוג נזק מלא וכל חפציו יתחילו להישרף או להינמס (ללא גלגול הצלה). חפצי נייר יושמדו מיד. חפצי עור יושמדו תוך סיבוב אחד; כל החפצים הלא־מתכתיים יושמדו תוך 2 סיבובים; מתכות בלתי קסומות יושמדו תוך 3 סיבובים; ומתכות קסומות תוך 4 סיבובים או יותר. אם לכלי יש פלוסים, הוסף סיבוב אחד לארבעת הסיבובים הקיימים על כל פלוס. גם כלים המעניקים חסינות בפני אש יימסו, אולם תוך זמן כפול. כלים נמסים ניתן להציל על־ידי הכנסה למים או שימוש בכל אמצעי קירור קסום אחר, לפני השמדתם. שה"מ יכול לנכות פלוסים מכלים פגומים. אם גלגול ההצלה היה מוצלח, הקורבן סופג רק מחצית מן הנזק.

ענבר (גז כלורי ומחלה, אש והמסה): ראה תיאורי דרקון הירקן (מחלה) ודרקון האודם (אש והמסה).

דרקון שליט

	פנינה (דרקון הלבנה)	**יהלום** (דרקון הכוכב)
	שליט כל דרקוני התוהו*	שליט כל דרקוני הסדר*
דירוג שריון:	8–	10–
קוביות פגיעה:	24******** (ג)	30******** (ג)
תנועה:	60 מ' (20 מ')	60 מ' (20 מ')
תעופה:	140 מ' (47 מ')	140 מ' (47 מ')
התקפות:	עד 9 (ראה תיאור)	עד 9 (ראה תיאור)
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור
נשיפה:	ככל דרקון תוהו	ככל דרקון סדר
מספר מופיעים:	1 (1) (יחיד)	1 (1) (יחיד)
ניצל כמו:	ל36 (ראה תיאור)	ל36 (ראה תיאור)
מוראל:	10 (ראה תיאור)	10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	4xH, 3xI, N, O	4xH, 3xI, N, O
תבונה:	18	18
נטייה:	תוהו	סדר
ערך נק"נ:	25,250	38,750

	לשם (דרקון החמה),	**הגדול מכולם**,
	שליט כל הדרקונים הנייטרליים*	שליט כל הדרקונים
דירוג שריון:	9–	12–
קוביות פגיעה:	27******** (ג)	40******** (ג)
תנועה:	60 מ' (20 מ')	80 מ' (27 מ')
תעופה:	140 מ' (47 מ')	160 מ' (53 מ')
התקפות:	עד 9 (ראה תיאור)	עד 10 (ראה תיאור)
נזק:	ראה תיאור	ראה תיאור
נשיפה:	ככל דרקון נייטרלי	ככל דרקון
מספר מופיעים:	1 (1) (יחיד)	1 (1) (יחיד)
ניצל כמו:	ל36 (ראה תיאור)	ל36 (ראה תיאור)
מוראל:	10 (ראה תיאור)	10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	4xH, 3xI, N, O	5xH, 4xI, 2xN, 2xO + מיוחד
תבונה:	18	18
נטייה:	נייטרלי	לא־ידועה
ערך נק"נ:	32,000	68,000

התקפות ונזקים

	נשיכה או ריסוק	**טפרים, בעיטות, כנפיים וזנב**
פנינה (ירח)	6ק8	2ק8 כל אחד
יהלום (חמה)	6ק8+4	2ק8+2 כל אחד
לשם (כוכב)	6ק8+8	2ק8+4 כל אחד
הגדול מכולם 6ק10	3ק10 כל אחד	

לחשים על־פי עוצמה (כוהנים וקוסמים)

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
השליטים המשניים	7	6	5	4	3	2	1
הגדול מכולם	9	8	7	6	5	4	3

סוג מפלצת: דרקון, מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

כל אחד משלושת שליטי הדרקון הוא מנהיג כל הדרקונים בעלי נטייה כשלו. שלושת השליטים הללו, מבחינתם, מצייתים לגדול מכולם, שליט כל הדרקונים.

הפנינה: שליט כל דרקוני התוהו (שחור, ירוק, אדום וענבר).

לשם: שליט כל הדרקונים הנייטרלים (לבן, שוהם, ירקן וכחול).

יהלום: שליט כל דרקוני הסדר (קריסטל, ספיר, אודם וזהב).

מפלצות אלה נדירות מאוד ואינן מופיעות במישור החומר הראשוני, אלא אם יש צורך רציני בכך. כולן בנות אלמוות. אם גופו הגשמי של דרקון שליט מושמד, רוחו חוזרת למישור הביתי שלה (אחד מן המישורים החיצוניים) ויוצרת גוף חדש.

כל אחד מן הדרקונים הללו גדול מן הדרקון הזהוב או מדרקון הענבר הגדול ביותר. בצורתם הטבעית, אורכו של כל אחד מהם עולה על 35 מטר.

לפנינה, שליטת כל דרקוני התוהו, קשקשים לבנים כמו לפנינה – הם לבנים אך ססגוניים, המשתנים כל הזמן, בהתאם לטבעה התוהוני.

ללשם, שליט כל הדרקונים הנייטראלים, קשקשים לבנים ובקצותיהם טיפות צבע קטנות בכל גווני הקשת.

ליהלום, שליט כל דרקוני הסדר, קשקשים המזכירים יהלום מלוטש היטב. הם נוצצים ובורקים באור כה רב, עד כי קשה להתבונן בדרקון זה.

לגדול מכולם קשקשים הבוהקים כמשטח השמש; אף אחד אינו יכול להתבונן בו ישירות, אלא באמצעות לחש *חשיכה* (מבעדו הוא נראה כדרקון לבן, תלת־ראשי וענק).

כל שליט מלווה תמיד בארבעה מדרקוניו הענקיים והחזקים ביותר. הפנינה מלווה תמיד בארבעה דרקוני ענבר, כל אחד מהם בעל 176 נקודות פגיעה. הלשם מלווה תמיד בארבעה דרקונים כחולים, כל אחד מהם בעל 144 נקודות פגיעה. היהלום מלווה תמיד בארבעה דרקוני זהב, כל אחד מהם בעל 176 נקודות פגיעה. הגדול מכולם מלווה תמיד בתריסר דרקונים, ארבעה דרקוני ענבר, ארבעה דרקונים כחולים וארבעה דרקוני זהב, כולם נאמנים לו ולכן אינם נלחמים זה בזה. כל הדרקונים המלווים יכולים להטיל לחשים.

בעת מסע, לוקחים עימם השליטים דרקון אחד מכל סוג מבין נתיניהם. למשל, כאשר יהלום יוצא למסע במישור החומר הראשוני הוא מביא עימו דרקון יהלום (160 נקודות פגיעה), דרקון ספיר (144 נקודות פגיעה), דרקון קריסטל (96 נקודות פגיעה) ואת ארבעת דרקוני הזהב הרגילים (176 נקודות פגיעה כל אחד).

כל שליטי הדרקונים חסינים בפני *הקסמה, עצירה, שיתוק, האטה, קרן מוות, התפוררות ורעלים*. לא ניתן להכניעם או לאלפם.

כל שלושת השליטים המשניים חסינים בפני כלי נשק רגילים ומוכספים, בפני כל הלחשים מעוצמה 6 ומטה ובפני כל כלי הנשק הקסומים בעלי הקסמה נמוכה מ־3+. הגדול מכולם חסין בפני כל כלי הנשק הרגילים והמוכספים, בפני כל לחשי הכוהנים/הדרואידים מעוצמה 6 ומטה, בפני כל לחשי הקוסמים מעוצמה 8 ומטה, ובפני כל כלי הנשק הקסומים בעלי הקסמה נמוכה מ־4+.

כל שליטי הדרקון חסינים בפני כל נשיפות הדרקון ואינם מושפעים מחפצי־קסם לשליטה בדרקונים.

שליט דרקון יכול לשנות צורה כרצונו ולעטות את צורת כל אחד מנתיניו. לכל שליט ספר לחשים, המכיל את כל הלחשים הידועים, אולם עליו ללמוד אותם ולשננם בעל־פה כקוסם רגיל. את לחשי הכוהנים מקבלים באמצעות מדיטציה, כרגיל.

כל שליט דרקון יכול להשתמש בכל נשק נשיפה שבידי נתיניו, פעם אחת ביום בכל אחד מהם, הן בצורתו הרגילה והן כשהוא עוטה את צורת אחד מנתיניו. לשם, למשל, יכול לנשוף חרוט כפור (כדרקון לבן), קו חומצה וחשיכה (כדרקון שוהם), ענן גז ומחלה (כירקן) ומכת ברק (כדרקון כחול) – בסך הכל ארבע נשיפות ליום. כל שליט דרקון יכול לתקוף עד 9 פעמים בסיבוב (2 נשיכות, 2 התקפות טפרים, 2 התקפות כנפיים, 2 בעיטות ו־2 התקפות זנב).

הגדול מכולם יכול להשתמש בכל כלי הנשיפה של כל הדרקונים פעם ביום, הן בצורתו הרגילה והן כשהוא עוטה צורת אחד מנתיניו. לרשותו 10 התקפות בסיבוב, מכיוון שהוא יכול להשתמש בזנבו פעמיים.

מחילות האוצר של שליטי הדרקון כוללות תמיד לפחות שלושה חפצי קסם שונים בהם יכולים דרקונים להשתמש. הדרקונים ישתמשו בחפצים אלה כנגד פולשים, אם המצב דורש זאת. לגדול מכולם יש, בנוסף, גם חפץ (יהיה זה חפץ מיוחד, אשר ייבחר על־ידי שה״מ, אולם הוא לא יהיה גורלי עבור הדרקון, ולא יערב אלמתים בשום צורה). שליטי הדרקונים מתנהגים כמנהיגי כל הדרקונים. הם מתווכים בסכסוכים בין שבטי דרקונים – ולעיתים (רחוקות) עוזרים לדרקונים חלשים יותר במלחמתם נגד דרקונים חזקים. הם אינם מתערבים כאשר חבורת גיבורים מנצחת דרקון בקרב, אולם ביכולתם להתערב כאשר זן דרקונים שלם עומד בסכנת הכחדה או שיעבוד.

שלושת השליטים המשניים של הדרקונים אינם אוהבים לשתף פעולה זה עם זה, אולם אין הם נלחמים זה בזה. הגדול מכולם מתייחס אליהם בצורה שווה, ללא כל העדפות. מקור השליטים אינו ידוע, אולם השליטים המשניים עשויים להיות צאצאיו של הגדול מכולם.

סביבה: המישור החיצוני (שלהם).

משא: מהירות מלאה, כאשר הם נושאים משא שמשקלו 1,000 מט׳ x קוביות הפגיעה; מחצית מן המהירות כשמשקל המטען 2,000 מט׳ x קוביות הפגיעה.

דרקונגול

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	5** (ק)
תנועה:	30 מ׳ (10 מ׳)
תעופה:	60 מ׳ (20 מ׳)
התקפות:	1 מקור
נזק:	1ק6 + התאבנות (מיוחד)
מספר מופיעים:	1ק4 (2ק4)
ניצל כמו:	ל5
מוראל:	7
סוג אוצר:	D
תבונה:	2
נטייה:	נייטראלי
ערך נק״נ:	425

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד). מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

זוהי מפלצת קסומה, בעלת ראש, כנפיים ורגליים של תרנגול, וזנב של נחש. התקפת המקור שלו גורמת 1ק6 נקודות נזק. כל יצור אשר נושך או ננגע על־ידי הדרקונגול חייב להצליח בגלגול הצלה או להפוך לאבן. דרקונגולים מצויים בכל מקום.

מישור האדמה: במישור האדמה, הדרקונגול הוא יצור דמוי ציפור, באורך 30 ס״מ, העשוי אדמה רכה. הוא אינו מזיק כמעט ויכול לגרום לנקודת נזק אחת בלבד באמצעות מקורו. עדיין, הוא יכול להפוך לאבן כל יצור שאינו עשוי מאדמה (גלגולי ההצלה משפיעים עדיין). הדרקונגולים מתרבים כרגיל במישורים שלהם.

סביבה: כל סביבה.

> נתונים במישור יסוד האדמה: דרג״ש 6, קב״פ 1+1, תנ 80(27), ממ 2־40 (1־20), ניצל ל1, מר 7, סא מיוחד, נט נ, נק״נ 15.

דרקונון

	דרקונונאדם	*דרקונונעץ*
דירוג שריון:	0	0
קוביות פגיעה:	3*** (ב)	4*** (ב)
תנועה:	40מ׳ (13מ׳)	40מ׳ (13מ׳)
תעופה:	10מ׳ (3מ׳)	10מ׳ (3מ׳)
התקפות:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
נזק:	1ק2/1ק2/1ק6	1ק2/1ק2/1ק8
מס׳ מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ק6	ק8
מוראל:	8	8
סוג אוצר:	(2xV), E	(2xV), E
תבונה:	10	10
נטייה:	תוהו	תוהו
ערך נק״נ:	80	225

	דרקונונקור	*יסודון**
דירוג שריון:	0	0
קוביות פגיעה:	5*** (ב)	6**** (ב)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)	40 מ׳ (13 מ׳)
תעופה:	10 מ׳ (3 מ׳)	10 מ׳ (3 מ׳)
התקפות:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
נזק:	1ק2/1ק2/2ק4	1ק3/1ק3/1ק8 +2
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ק10	ק12
מוראל:	8	9
סוג אוצר:	(2xV), E	מיוחד
תבונה:	10	10
נטייה:	תוהו	נייטראלי
ערך נק״נ:	550	1,175

סוג מפלצת: דרקונית (נדירה). יסודון: דרקונית, מפלצת מישורית, קסומה (נדירה).

דרקונון הוא יצור בגודל אדם, הדומה בצורתו הטבעית לדרקון; אולם, ברוב המקרים נתקלים בו כשהוא בצורת אדם או דמוי־אדם (לאחר ששינה את צורתו). לדרקונונים אין נשק־נשיפה או יכולת הטלת לחשים, אולם הם יכולים לדבר. הם יכולים להיות רשעים או טובים (סיכוי של 50% לכל אחד), אולם, חוץ מהדרקונון־היסודון, כולם מאוד תוהנים. הדרקונונים נבונים וחכמים מאוד; הם ישקרו בעת הצורך, וייכנעו במקום להילחם עד מוות.

הדרקונונים חסינים בפני כל הלחשים מעוצמה 4 ומטה, אולם ביכולתם לוותר על חסינות זו למשך סיבוב אחד, על־ידי התרכזות, כדי לזכות בריפוי *פצעים קלים*, למשל. בצורתו הרגילה, הדרקונון נראה כדרקון קטן, חסר רגליים קדמיות ובעל כנפיים זעירות. כנפיים אלה יכולות לסייע רק לתעופה איטית מאוד, ורק למשך שעה. כל הדרקונונים יכולים לשנות את צורתם לצורת אנוש (ובחזרה) כאוות נפשם. בצורת אדם ודמויי־אדם, הדרקונונים יכולים להשתמש בכל כלי־נשק בו יכולים להשתמש גנבים. ההתקפות והנזק המתוארים מעלה חלים רק בצורת הדרקון.

כל הדרקונונים גנבים, וכולם ניחנים בכוחות מיוחדים, כגנב בדרגה 5. חלקם יכולים אפילו להצטרף לגילדת הגנבים ולשפר את ביצועיהם, אולם רובם מעדיפים להימנע מנאמנות שכזו. הם אוהבים מהתלות ותרגילים, ולפעמים פועלים כסוכנים של כוחות רוע. לחש *הגנה מרוע* יכול להרחיק דרקונונים.

דרקונונאדם: דרקונון בצבע חום כהה, היכול להפוך עצמו לצורת אדם ולהנות מחברתם של בני־אדם. לרוב הם מחזיקים בעבודות שוליות, כסייסים בפונדק בעיר (אף פעם לא בעבודה המעניקה מעמד או עוצמה), ויכולים להתחזות להרפתקנים. לרוב הם גונבים מזון ממחסני העיר, ודברי־ערך מתושבים המשוטטים ברחובות.

דרקונוניעץ: דרקונונים ירוקים־כהים אלה יכולים להפוך את עצמם לאלפים או לזוטונים. מלבד זאת, הם דומים במנהגיהם לדרקונונאדם, ולעיתים פוגשים בהם במרכז קהילות אלפים וזוטונים.

דרקונונקור: דרקונונים לבנים אלה מסתתרים מאור השמש, וחיים עמוק מתחת לפני האדמה (לרוב במערות קרח). הם יכולים לשנות את צורתם לצורת גמד או ננס, ולעיתים פוגשים בהם מתחת לאדמה, במרכז קהילת גמדים או ננסים.

יסודון: קיימים ארבעה סוגים: דרקונון־אוויר (כחול), דרקונון־אדמה (חום), דרקונון־אש (אדום) ודרקונון־מים (ירוק־ים). לכולם חסינויות כמו לשאר הדרקונונים. היסודון חסין גם בפני כלי־נשק רגילים ומוכספים; יש צורך בנשק קסום כדי לפגוע בו. הם חיים במישורי היסודות, ונדיר למצוא אותם במישור החומר הראשוני. הם אינם יכולים לנוע בין מישורים, אולם ביכולתם "לרכב" ביחד עם יסודונים או יצורים אחרים, אל או ממישור הבית שלהם. במישור החומר הראשי, יסודון יכול לעטות צורת ענק צעיר (חצי מטר עד מטר נמוך מן הרגיל), אולם אינו יכול להטיל סלעים בצורה זו, והוא גורם רק 2ק6 נקודות נזק בקפא"פ (במקום הנזק הנגרם על־ידי הענק). דרקונון־אוויר יכול להפוך לענק עננים; דרקונון־אדמה לענק־סלע, דרקונון־אש לענק אש ודרקונון־מים לענק־סערות. לעיתים מוצאים אותם בין ענקים אמיתיים, כשהם פועלים לקידום מטרותיהם הם.

במישור הביתי שלהם, הדרקונונים אינם יכולים לשנות צורתם לצורת ענקים. במקום זאת, הם יכולים לעטות צורת יסודון קטן, עם כל היכולות הנלוות לצורה זו (חשב כיסודון בעל 6 קב"פ, לצרכי גודל ויכולות).

סביבה: כל סביבה.

דרקוצב*

דירוג שריון:	–2
קוביות פגיעה:	30* (ג)
תנועה:	10 מ' (3 מ')
שחייה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק8/1ק8/1ק6X10
מספר מופיעים:	0 (1)
ניצל כמו:	ל15
מוראל:	10
סוג אוצר:	H
תבונה:	5
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	9,000

סוג מפלצת: דרקון (נדירה).

דרקוצב הוא הכלאה קסומה בין דרקון לבין צב ענק. יש לו ראש, גפיים וזנב של דרקון גדול, ושריון קשה כשל צב. הדרקוצב גדול כל־כך, עד כי ידוע על מלחים שנחתו על גבו משום שחשבוהו לאי קטן. יצורים אלה חיים לרוב במעמקי האוקינוסים והימים העמוקים ורק לעיתים רחוקות צפים על פני־המים או מתקרבים לחופים.

לדרקוצב נשק נשיפה, כמו לדרקון. הוא יכול לנשוף ענן קיטור באורך 17 מ' וברוחב 13 מ'. נשק הנשיפה גורם נזק כנשיפת הדרקון הרגיל ונקודות נזק השוות לנקודות הפגיעה העדכניות של הדרקוצב.

דרקוצבים חיים במערות ענקיות בתחתית האוקינוסים העמוקים ביותר. במערות אלה הם שומרים על אוצרות שאספו מספינות שנטרפו. מדי פעם, הם עולים מתחת לספינות ומנסים להפכן ולאכול את נוסעיהן.

שים לב: הדרקוצב הוא יצור חזק מאוד ואין להשתמש בו נגד דמויות שאינן בדרגה גבוהה מאוד.

סביבה: אוקינוס.

דשא תופס

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	1 על כל מטר מרובע (ב)
תנועה:	0
התקפות:	1
נזק:	מיוחד
מספר מופיעים:	לא מתאים
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	10

סוג מפלצת:

דשא תופס נראה כדשא רגיל אך גבוה (גובהו מטר עד מטר וחצי). הדשא התופס מונפש ומנסה לאחוז בכל יצור העובר בו או דרכו. יש סיכוי של 5% לסיבוב כי יצור בעל כוח 12 ומטה ישתחרר מן הדשא התופס. על כל נקודת כוח העולה על 12, הסיכוי עולה ב־5% (לאדם בעל כוח 16, למשל, יהיה סיכוי של 25% לסיבוב להשתחרר).

לדשא התופס יש קובית פגיעה אחת על כל מטר מרובע (כלומר, מטר מרובע של דשא יושמד על כל 8 נקודות נזק שספג).

סביבה: גבעה, ג'ונגל, שטח פתוח.

הובגובלין

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1+1 (ב)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	1ק6 (4ק6)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	D(Q)
תבונה:	10
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	15

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

ההובגובלינים הם קרובים של הגובלינים, אך הינם גדולים ומרושעים יותר. הם חיים מתחת לאדמה במבוכים ובמערות, אך פעמים רבות צדים בחוץ, במרחבים ובאזורי ספר (אין להם עונשים באור היום).

מלך ההובגובלינים ומשמר של 1ק4 שומרי־ראש חיים במאורת ההובגובלינים. למלך 22 נקודות פגיעה והוא נלחם כמפלצת בעלת 5 קב"פ; יש לו בונוס 2+ לגלגולי הנזק. כל שומרי הראש ילחמו כבעלי 4 קב"פ ולכל אחד מהם יהיו 3ק6 נקודות פגיעה. כל עוד מלכם חי ונלחם עימם מוראל ההובגובלינים יהיה 10 במקום 8. למלך ההובגובלינים יכול להיות שומר ראש טול (ראה טול).

עשויים להיות הובגובלינים מטילי־לחשים. ראה תחת "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, גבעה, הר, יער.

הורד

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	3* עד 21* (ק־ג, ראה תיאור)
תנועה:	50 מ' (17מ')
התקפות:	1 נשיכה או מיוחד
נזק:	משתנה על־פי קב"פ
מספר מופיעים:	2ק4 (16X100ק)
ניצל כמו:	ראה תיאור
מוראל:	12
סוג אוצר:	ראה תיאור
תבונה:	13
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	על־פי קב"פ (ראה תיאור)

קב"פ	נזק נשיכה	נק"נ
3*	1ק6	50
4*	1ק6	125
5*	1ק8	300
6*	1ק8	500
7*	1ק10	850
8*	1ק10	1,200
9*	2ק6	1,600
10*	2ק6	1,750
11*־12*	2ק8	1,900
13*־16*	3ק6	2,300
17*־20*	4ק6	3,150
21*	5ק6	4,500

סוג מפלצת: מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

"ההורדים" הם צורות חיים ילידות מישור יסוד האדמה. לכל כוח חיים אחד יש מאות גופים שונים דמויי־חרק. גודלם נע בין 1 ל־3.5 מ'; האורך מקביל לקוביות הפגיעה חלקי שלוש (קב"פ 3 = 1 מטר). פרטים לגבי הגופים היחידים נתונים למעלה. כל כוח חיים אחד של הורד יכול לשלוט ב־10,000 קוביות פגיעה של גופים, לכל היותר. גופים חדשים יכולים להיווצר בקצב של קוביית פגיעה אחת לתור. בניגוד לחרקים, אין גוף של "מלכה"; כוח החיים מפוזר על פני כולם ומחולק בין הגופים בצורה שווה. כוח החיים יכול לשלוט בגופים המפוזרים על פני 150 ק"מ. אם יצאו הגופים מן הטווח, הם יהפכו לגוף חסר־מוח וימותו תוך 1 עד 10 ימים. כל כוכב בממלכת ההורדים מאוכלס על־ידי 1ק100 כוחות חיים.

לכל כוח חיים יחיד שם משלו. כל גופיו של כוח חיים יחיד יגיבו לאותו שם, דבר הגורם בלבול בעת היתקלות בהורד. היצור עצמו יכול למות רק אם כל גופיו יושמדו.

יצורי ההורד אינם רואים כל צורת חיים אחרת כתבונית. כאשר הורד זקוק למקום נוסף, הוא פשוט ייקח אותו, ללא התחשבות ביצורים הנמצאים בו; לכן ההורדים נחשבים לרעים. יצורי ההורד נאבקים, לעיתים קרובות, זה בזה על מקום מחייה.

פרק 14: מפלצות

יצורי ההורד יכולים להשתמש בתע״ח ובטלקינזיס (עד 2,000 מט׳) כאוות נפשם, עד פעם אחת לסיבוב. הם יוצרים קשר באמצעות טלפאתיה ומדברים ישירות אל מוחותיהם של אחרים. הם נבונים מאוד ויכולים לנהל עשרות שיחות במקביל.

כל הורד סדרני מסור והוא תמיד מסוכן. יצורי ההורד מקריבים גופים רבים ככל הנדרש כדי להשיג את מטרתם, לכן מורל הגוף הוא 12. היצורים חסינים בפני כל השפעות המוח (*הקסמה, עצירה, הרדמה* וכדומה), אולם הגופים פגיעים למכות ולרוב ההתקפות הגורמות נזק. מכיוון שאין הוא מתייחס לגופים יחידים, ההורד לא יטרח, בדרך כלל, להצילם. במשחק, הוא פשוט יכשל בכל גלגולי ההצלה מרצונו. אולם, אם 10% או יותר מגופיו של ההורד אבדו בפעולה אחת (היתקלות באויבים, למשל), הוא ינסה לפתור את הבעיה בדרכי שלום (משא ומתן, הימנעות וכך הלאה) או יזמן הורדים אחרים לעזרה.

לכל הורד יכולים להיות זני חרקים שונים בגופיו. הורד אחד עשוי להיות מורכב מגופים הנראים כגמלי שלמה זהובים עם כנפיים, ואילו אחר יורכב מחיפושיות שחורות קטנות, בעלות נקודות אדומות בקצות מחושיהן.

אויביהם של ההורדים הם הבדלחנים והאנדינים. הם פוחדים מיצורי אש ומתקיפים אותם.

סביבה: מישור יסוד האדמה.

הידרה

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	5 עד 12 (1 לכל ראש) (ג)
תנועה:	40מ׳ (13 מ׳)
התקפות:	5־12 נשיכות (אחת לכל ראש)
נזק:	1ק10 כל אחת
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל5־12
מורל:	11
סוג אוצר:	B
תבונה:	2
נטייה:	נייטראלי
ערך נק״נ:	175, 275, 450, 650, 900, 1,100, 1,000 או 1,250

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

הידרה היא יצור גדול בעל גוף דרקון ו־5 עד 12 ראשים נחשיים. יש לה קוביית פגיעה אחת לכל ראש ו־8 נקודות פגיעה. גלגולי ההצלה שלה הם כשל לוחם בדרגה השווה למספר ראשיה.

ההידרה תתקוף באמצעות כל ראשיה בכל סיבוב. על כל 8 נקודות פגיעה אותן תספוג יושמד אחד הראשים. למשל, אם הידרה בעלת 7 ראשים ספגה 18 נקודות נזק, היא תתקוף רק באמצעות 5 ראשים בסיבוב הבא.

ניתן ליצור הידרות מיוחדות ובלתי־שגרתיות. לאלה עשויה להיות נשיכה רעילה, או נשיפת אש (ככלב־שאול, 8 נקודות נזק לכל ראש); דוגמאות נוספות מוצגות בהמשך. מפלצות אלה ישמרו על אוצרות מיוחדים.

הידרה ימית: מפלצת זו הסתגלה למים. יש לה סנפירים במקום רגליים, אך מלבד זאת, היא זהה לחלוטין למקבילה היבשתית שלה.

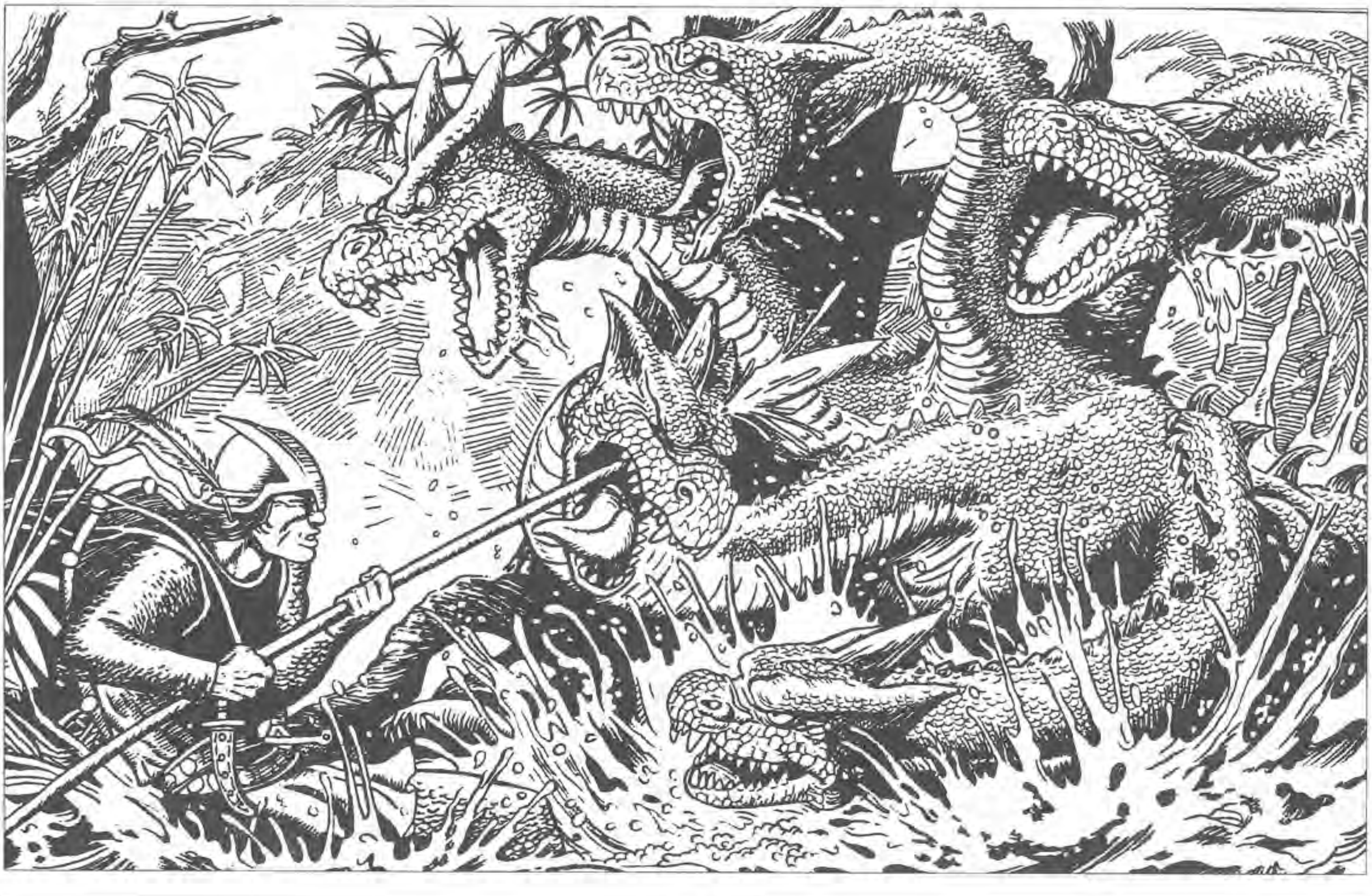
הידרה מעופפת: מפלצת נדירה ומסוכנת מאוד, בעלת כנפי עטלף ענקיות. לא ניתן לטעות בה ולהחשבה לדרקון או לטלטא. היא יכול לעוט ולתקוף באמצעות שלושה ראשים, כל אחד מהם מסוגל לסחוב אדם או קורבן קטן יותר. מהירות תעופתה היא 60 מ׳ (20 מ׳) לסיבוב. קוביות הפגיעה שלה הן 5 עד 9**.

הידרה מתחדשת: מפלצת נדירה וקטלנית זו מתחדשת במהירות מדהימה של 3 נקודות פגיעה לסיבוב. אולם, הנזק שנגרם לה מהתקפות אש (כולל חרבות בעלות להבה) או מפצעים שנצרבו אינו מתחדש. קוביות הפגיעה שלה הן 5 עד 9**.

סביבה: הידרה, הידרה מתחדשת: ביצה. הידרה ימית: אגם, אוקיינוס. הידרה מעופפת: הר.

הידרקס*

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	5** עד 12** (ג)
תנועה:	20מ׳ (7מ׳)
שחיה:	60מ׳ (20מ׳)
התקפות:	2 מצבטים או מיוחד
נזק:	1ק10/1ק10 או ראה תיאור
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל (דרגה=קב״פ 2x)
מורל:	9
סוג אוצר:	מיוחד
תבונה:	9
נטייה:	סדר
ערך נק״נ על־פי קב״פ.	



קב"פ 5:	425
קב"פ 6:	725
קב"פ 7:	1,250
קב"פ 8:	1,750
קב"פ 9:	2,300
קב"פ 10:	2,500
קב"פ 11:	2,700
קב"פ 12:	3,000

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

הידרקס הוא יצור תבוני דמוי־סרטן, העשוי מקרח. הוא יליד מישור יסוד המים, וכמעט לעולם אינו עובר למישור החומר הראשוני. הוא נראה כסרטן ענק באורך 2.5 מ', בעל 5 רגליים ושלושה מצבטים, הממוקמים באופן שווה מסביב לגופו. אף כי ההידרקסים נוטים לסדר בהתנהגותם, רובם מרושעים.

ההידרקסים חסינים בפני כלי־נשק רגילים, בפני כל הלחשים בעוצמות 1 ו־2 ובפני לכל ההתקפות המבוססות על אש. ההידרקס יכול לגלות *נעלמים מעין* כרצונו, ויכול להטיל *גילויי קסם, קורים, ביטול קסם, קיר של קרח/סערה ומים לקרח* (דומה להיפוך לחש הקוסם *המסה*, אולם מחליפים מים וקרח בבוץ וסלע) שלוש פעמים ביום (כאילו היה קוסם בדרגה התשיעית).

ההידרקס משתמש בכלים עשויים קרח, ובונה ערים ומתקנים מכל הסוגים. אויביו הם האנדינים והבדלחנים והוא פוחד מיצורים המבוססים על אוויר ותוקף אותם.

סביבה: מישור יסוד המים.

היפוגריף

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1+3 (ג)
תנועה:	60מ' (20מ')
תעופה:	120מ' (40 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק6/1ק6/1ק10
מספר מופיעים:	0 (2ק8)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
תבונה:	3
נטייה:	נייטראלי
ערך נק"נ:	50

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

היפוגריף הוא יצור מופלא, בעל חזית וראש של נשר ענק וצד אחורי של סוס גדול. ההיפוגריף הוא הכלאה קסומה בין גריפון לסוס. ההיפוגריפים אוכלי־בשר ומעדיפים עדרים, עליהם הם עטים ולוכדים מתוכם יצור בגודל אדם ומטה. ניתן לרכב על ההיפוגריפים אם מאלפים אותם; הדבר קל יותר אם מגדלים אותם מילדות. ההיפוגריפים מקננים בצוקים סלעיים, אך יכולים לעוף לכל מקום בחיפושם אחר טרף.

מאחר ואויביהם הטבעיים הם הפגאסוסים, הם יתקפו אותם בעת היתקלות. אפילו כאשר רוכבים על ההיפוגריפים, עליהם להצליח בבדיקת מוראל או להתנפל על כל פגאסוס הנראה באופק. ביכולתם להתנפל על כל יצור אותו מורה להם הרוכב לתקוף.

סביבה: הר.

משא: 3,000 מט' במהירות מלאה; 6,000 בחצי המהירות.

מכפלת שריון: 1X.

הליון*

דירוג שריון:	1
קוביות פגיעה:	*9 (ג)
תנועה:	30מ' (10מ')
תעופה:	80מ' (27מ')
התקפות:	1 תפיסה
נזק:	ראה תיאור
מספר מופיעים:	1ק4 (2ק20)
ניצל כמו:	ל9
מוראל:	9
סוג אוצר:	מיוחד
תבונה:	14
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	1,600

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

הליונים הם יצורים ענקיים ותבוניים, העשויים מאש. הם ילידי מישור יסוד האש, ולעיתים רחוקות פוגשים בהם במקום אחר. ההליונים טובים מאוד ושונאים אלימות. ההליון מופיע כטבעת אש בקוטר 6 מ'. הוא חסין בפני רעלים, בפני כלי־נשק רגילים, בפני כל הלחשים בעוצמות 1 ו־2 ובפני כל ההתקפות המבוססות על אדמה.

ההליון יכול לגלות *נעלמים מעין* כרצונו, ויכול גם להשתמש ב*גילויי קסם, ביטול קסם, קיר של אש, ואדמה לאש*, שלוש פעמים ביום. ביכולתו לשלוט באש שליטה מלאה, ולהפוך אותה למוצק, נוזל או גז, כרצונו (ליצורים המבוססים על אש יש גלגול הצלה).

ההליון תוקף על־ידי יצירת טבעת־אש סביב ליריבו. אם גלגול ההתקפה מצליח, הוא מתכווץ מסביב לקורבן, אשר אינו יכול לזוז. ההליון עשוי למחוץ את הקורבן ל־2ק8 נקודות נזק לסיבוב, אולם רק לעיתים נדירות יגרום נזק בצורה זו. הוא מעדיף להגיע למשא ומתן בתנאי שלום נוחים, אך יגן על עצמו אם יותקף.

ההליונים הם פילוסופים ומתווכים מפורסמים. אויביהם הם האפריתים והאהוו, והם פוחדים מיצורים המבוססים על מים ותוקפים אותם.

סביבה: מישור יסוד האש.

הרפיה

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	*3 (ב)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
תעופה:	50מ' (17מ')
התקפות:	2 טפרים/1 כלי־נשק + מיוחד
נזק:	1ק4/1ק4/1ק6
מספר מופיעים:	1ק6 (2ק4)
ניצל כמו:	ל6
מוראל:	7
סוג אוצר:	C
תבונה:	7
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	50

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

להרפיה חצי גוף תחתון של נשר ענק וחצי גוף עליון (וראש) של אשה כעורה. ההרפיה יכולה לזמר בקול מקסים ומהפנט. היא מושכת יצורים באמצעות שירתה, קוטלת אותם וזוללת אותם לתיאבון. כל יצור השומע את זימרת ההרפיה חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים ולא הוא הופך *מוקסם*. אם הקורבן מצליח בגלגול ההצלה נגד שירתן של קבוצת הרפיות, הוא לא יושפע ממנה בהמשך ההיתקלות.

הרפיות מקננות לרוב בדרכים צדדיות, בהן ישנה תנועה מסוימת אך מועטה של בני־אדם; ליד מעברי־הרים, בנתיבי־שיירות או בדרכי־מסחר בגבעות. ההרפיות מנסות לפתות את העוברים ושבים אל מותם. אם הן מצליחות, עד כדי כך שאין עוברים עוד באותה הדרך, הן עוקרות לאתר חדש ומתחילות שוב במלאכתן.

בין ההרפיות עשויות להיות הרפיות מטילות לחשים; ראה תחת "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: גבעה, הר.

משא: 1,000 מט' במהירות מלאה; 2,000 מט' במחצית המהירות.

השהאו (הינשוף השומר)

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	**4 עד ****15 (ג)
תנועה:	30מ' (10מ')
תעופה:	70מ' (23מ')
התקפות:	2 טפרים/1 מקור או 1 לחש
נזק:	1ק6/1ק6/1ק4 או כלחש
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק20)
ניצל כמו:	כ (דרגה=קב"פ)
מוראל:	9
סוג אוצר:	O
תבונה:	10
נטייה:	סדר

ערך נק"נ על־פי קב"פ:

175	=	**4	4,000	=	****10
425	=	**5	4,300	=	****11
950	=	***6	4,750	=	****12
1,650	=	***7	5,150	=	****13
2,300	=	***8	5,500	=	****14
3,000	=	***9	5,850	=	****15

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

השהאו הם גזע של כוהנים־פילוסופים שוחרי שלום, המתגוררים בחורש וביער.

השהאו נראים כינשופי ענק, בעלי נוצות רחבות ועיני זהב גדולות ונבונות. יצורים אלה חיים בעצים, ויוצרים קיני אדמה ומנהרות' גבוה מעל פני הקרקע ביער. השהאו מכירים יצורי יער אחרים (בכלל זה אקטאונים, קנטאורים, דריאדות, אלפים, עצנעים וחדי־קרן), עובדים במחיצתם ויכולים לקרוא להם לעזרה. מטרותיהם כוללות שימור חיי הטבע שביער מפני חדירת דמויי־אנוש מסוכנים. הם לא יפריעו לד"שים עוברים, אשר אינם מזיקים ליער או ליצורים החיים בו.

רוב הכוהנים המעופפים הללו הם בדרגה 4; 25% מהם בדרגות גבוהות יותר (כנתון למעלה; דרגה מקסימלית 15). אף כי הם מסוגלים להגן על עצמם בצורה פיזית, באמצעות ציפורניהם החדות ומקורם, יצורים אלה מסתמכים על לחשיהם ועל עזרתם של ידידיהם בני־היער כהגנה. השהאו מוכרים גם למספר דרואידים, אך כי הפילוסופיות (הנטיות) שלהם נבדלות מאוד.

אף אחד אינו יודע מהיכן הגיעו יצורים אלה, אולם נטייתם וכוחם הכוהני מרמזים כי נוצרו כדי לשרת את מטרותיהם של בני האלמוות נוטי הסדר.

סביבה: יער.

משא: השהאו יכול לנוע במהירות מלאה, כשהוא נושא 250 מט' X הקב"פ; הוא יכול לנוע במחצית המהירות, כשהוא נושא 500 מט' X הקב"פ שלו.

זאב

	זאב רגיל	*זאב אימים*
דירוג שריון:	7	6
קוביות פגיעה:	2+2 (ב)	4+1 (ב)
תנועה:	60 מ' (20 מ')	50 מ' (17 מ')
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	1ק6	2ק4
מספר מופיעים:	2ק6 (3ק6)	1ק4 (2ק4)
ניצל כמו:	ל1	ל2
מוראל:	6 או 8 (ראה תיאור)	8
סוג אוצר:	אין	אין
תבונה:	2	4
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	25	125

סוג מפלצת: זאב: חיה רגילה (שכיחה); זאב אימים: חיה ענקית (נדירה).

זאבים הם טורפים כלביים גדולים ונבונים החיים בלהקות. אף כי הם מעדיפים את המרחבים, הם עשויים להימצא גם במערות.

ניתן לאלף גורי זאבים ככלבים (אם שה"מ מתיר זאת), אך הדבר יושג בקושי רב. אם נתקלים בשלושה זאבים או פחות, או אם הלהקה יורדת לחצי ממספרה המקורי, המוראל הופך ל־6 במקום ל־8.

זאבי אימים: זאבי אימים הם גדולים ופראיים יותר מזאבים רגילים והינם תבוניים למחצה. הם מהווים אויבים אכזריים הצדים לרוב בלהקות. הם נמצאים במערות, ביערות או בהרים. לעיתים מאלפים אותם הגובלינים להיות חיות רכיבה. ניתן לאלף גורי זאבי אימים ככלבים (אם שה"מ מתיר זאת), אולם הם ישארו פראיים וחופשיים יותר מזאבים רגילים.

סביבה: יער.

משא: זאב רגיל: 500 מט' במהירות מלאה; 1,000 מט' במחצית המהירות. זאב אימים: 1,000 מט' במהירות מלאה; 2,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: x 1/2.

זבוב שודד

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2 (ק)
תנועה:	30מ' (10מ')
תעופה:	60מ' (20מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1ק8
מספר מופיעים:	1ק6 (2ק6)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	8
סוג אוצר:	U
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	20

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה).

זבוב שודד הוא זבוב ענק באורך מטר אחד. גופו מכוסה בפסים צהובים ושחורים. ממרחק, הזבוב השודד נראה כדבורה ענקית. זבוב זה אוכל־בשר ועלול לתקוף הרפתקנים. אולם, יצורים אלה מעדיפים דבורים ענקיות כמזון. הזבוב חסין בפני רעל הדבורים.

הזבובים השודדים הם ציידים רבי־סבלנות. הם יסתתרו בצללים וימתינו להפתיע את קורבנם (1 עד 4 ב־1ק6). זבוב שודד יכול לזנק ממרחק 10 מ' ולתקוף את קורבנו בנשיכה.

סביבה: שטח פתוח, חורבות, יער.

זוחל אשפה

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	3+1* (ג)
תנועה:	40 מ' (17 מ')
התקפות:	8 מחושי צייד או 1 נשיכה
נזק:	שיתוק או נקודה אחת
מספר מופיעים:	1ק4 (0)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	9
סוג אוצר:	ב
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	75

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

זהו אוכל־נבלות שאורכו כ־3 מ' וגובהו כמטר אחד. הוא נראה כתולעת מרובת זרועות. פיו הקטן מוקף בשמונה מחושי צייד, אורכו של כל אחד 1/2 מ'. בפגיעה מוצלחת תשתק זרוע הצייד את קורבנה, בתנאי שגלגול ההצלה כנגד שיתוק נכשל. מכת הזרוע אינה גורמת נזק ממשי.

זוחלי אשפה ידועים כטורפי־נבלות, הניזונים משאריות של חיות מתות, אך הם עשויים לרדוף גם אחר בשר טרי. הם יתקפו קבוצות קטנות של מטיילים, ישתקו את טרפם ויאכלו את הקורבן המשותק תוך שלושה תורים, אם לא יותקפו. אם השיתוק לא הופסק באופן קסום, הוא יפוג תוך 2ק4 תורים.

סביבה: מערה, חורבות.

זוטון

דירוג שריון:	7 (או 5, ראה תיאור)
קוביות פגיעה:	1-1
תנועה:	30מ' (10מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	3ק6 (5ק8)
ניצל כמו:	ז1
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	B (S+P)
תבונה:	11
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	5

סוג מפלצת: דמוי־אדם (שכיח).

זוטונים יכולים להופיע גם כדב"שים. אם לא, אפשר להיתקל בהם בקירבת ישוביהם. הם תוקפים כלוחמים בדרגה הראשונה, ומקבלים בונוס +1 לגלגולי ההתקפה כשהם משתמשים בכלי־יריה. זוטונים מקבלים בונוס 2 לדרג"ש שלהם כשהם נלחמים באויבים גדולים מאדם. הם מסתתרים היטב ויכולים להיעלם ביערות או בשדות כך שהסיכוי לגלותם יהיה 10% בלבד. על כל 10 זוטונים יהיה מנהיג אחד (בדרגה 2). כל עוד המנהיג חי ולוחם עימם יהיה המוראל שלהם 10 ולא 8. הזוטונים חיים בכפרים קטנים שאוכלוסייתם מונה בין 30 ל־300 תושבים. בכל כפר או פלך יש שריף אחד (בדרגה 2 עד 7) ומיליציה כפרית של 5 עד 20 זוטונים בעלי 2 קב"פ. סוג האוצר B נמצא רק כשפוגשים בזוטונים במרחבים.

סביבה: גבעה, שטח פתוח.

זומבי

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	2 (ב)
תנועה:	30מ' (10מ')
התקפות:	1 טופר או 1 כלי־נשק
נזק:	1ק8 או בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	2ק4 (4ק6)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	1
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	20

סוג מפלצת: אלמת, קסום (שכיח).

זומבים הם בני־אדם או דמויי־אדם אלמתים וחסרי מוח. אלה הן גוויות ריקות, אשר הונפשו על־ידי מכשף או כוהן מרושע. לעיתים קרובות משתמשים בהם שליטים מרושעים ככוח עבודה זול או כחיילים זולים. כוהן יכול לגרש אותם, אולם אין הם מושפעים מלחשי *הקסמה והרדמה*. כלי־נשק רגילים יכולים לפגוע בהם. הזומבים מוצבים, לעיתים קרובות, לשמור על אוצרות, כיוון שאינם משמיעים קולות. הם לוחמים איטיים ותמיד מפסידים בגלגול היוזמה (אין צורך בגלגול).

סביבה: חורבות.

חבורת דב"שים

דירוג שריון:	על־פי סוג הדב"ש
קוביות פגיעה:	משתנה (ב)
תנועה:	משתנה
התקפות:	כלי־נשק ולחשים
נזק:	1ק6 או על־פי כלי־נשק ולחשים
מספר מופיעים:	1ק4+4 (1ק4+4)
ניצל כמו:	סוג ודרגת הדב"ש
מוראל:	8 או יותר
סוג אוצר:	(U+V)
תבונה:	11
נטייה:	כל נטייה
ערך נק"נ:	משתנה

סוג מפלצת: אדם (שכיחה).

חבורת דב"שים היא כל חבורה של דמויות בלי שחקן. הדב"שים יכולים להיות מכל סוג, דרגה ונטייה. כל החוקים הנוגעים לד"שים נוגעים גם לדב"שים. אפשר לתכנן את חבורת הדב"שים בפירוט רב לפני תחילת המשחק, או ליצור אותה במקום.

רוב החבורות (דב"שים או ד"שים) אינן מעוניינות להילחם בחבורות אחרות ומעדיפות להיאבק במאימים. ייתכן ששה"מ ירצה למנוע קרב גדול ומסובך שיפרוץ בין שתי החבורות. כאשר פוגשים הד"שים חבורת דב"שים, עליו לקבוע כיצד ינהגו הדב"שים, או לגלגל לתגובה. ביכולתו להתאים את הגלגול כרצונו (ייתכן שהדב"שים שמעו על הד"שים, או שהם מוכרים להם כידידים, כיריבים או כאויבים).

טבלת תגובת הדב"שים

גלגול 2ק6	תגובת הדב"שים
2-5	עוזבים בכעס
6-8	מתדיינים
9-12	מציעים לקנות או למכור מידע

חבורת הדב"שים עשויה להציע לקנות מידע אודות המבוך או אודות אזור מקומי כלשהו, תמורת 1ק100X5 פ"ז או למכור מידע דומה (במחיר דומה). מידע טיפוסי יכול להיות: מאימים שנצפו, מלכודות שנמצאו, מדרגות המובילות מעלה או מטה או מאפיינים אחרים. שה"מ יחליט מהו המחיר שדורשים הדב"שים, בהתאם לטיב המידע שברשותם.

יצירת חבורת דב"שים: יצירת חבורת דב"שים מבעוד מועד חוסכת זמן. בחר בחברי חבורת הדב"שים אר גלגל באקראי, כמפורט בנוהל הבא:

1. גלגל 1ק6 + 3 כדי למצוא את מספר המופיעים (למשחק קל יותר, תוכל ליצור חבורת דב"שים השווה מספרית לחבורת הד"שים, ולהוסיף לה 1ק4 לוחמים).
2. קבע את סוגו של כל דב"ש על־ידי גלגול 1ק20. גלגל 1ק6 והוסף את ההתאמות הנתונות כדי למצוא את הדרגה:

1ק20	סוג	דרגה
1־3	כוהן	4־9 (1ק6 + 3)
4	דרואיד	3־8 (1ק6 + 2)
5־6	גמד	7־12 (1ק6 + 6)
7־8	אלף	3־8 (1ק6 + 2)
9־11	לוחם	4־9 (1ק6 + 3)
12	זוטון	3־8 (1ק6 + 2)
13־15	קוסם	4־9 (1ק6 + 3)
16	מיסטיקן	3־8 (1ק6 + 2)
17־18	גנב	5־10 (1ק6 + 4)
19־20	לוחם	6־11 (1ק6 + 5)

3. קבע את נטייתו של כל דב"ש בעזרת 1ק6: 1 עד 3: סדר, 4 עד 5: נייטרליות, 6: תוהו (דרואידים יכולים להיות נייטרלים בלבד).
4. בחר או קבע באופן אקראי את לחשיו של כל מטיל־לחשים בחבורה.
5. בחר או קבע באופן אקראי מהם חפצי הקסם שנושאים הדב"שים (ראה בהמשך).
6. קבע את סדר הליכת הדב"שים.

אם ההיתקלות היתה במרחבים, קיים סיכוי של 75% שחבורת הדב"שים רכובה. באופן כללי, לדב"שים אמורה להיות כמות ציוד הזהה לזו של ד"שים מאותה דרגה. סיכויו של דב"ש בדרגה אחד או יותר לשאת חפצי קסם שווה ל־5% עבור כל דרגה (מקסימום 95%), בדוק עבור כל חפץ קסם מתאים:

* חרבות
* מגילה
* שריון
* בדיד/מטה/שרביט
* שיקוי
* כלי־קסם שונים
* כלי־נשק אחרים

אם הדב"ש אינו יכול להשתמש בכלי, הוא אינו אמור להחזיק בו (אל תגלגל בשנית). שנה כל כלי־קסם על־פי הצורך. השחקנים לא ישיגו חפצי־קסם מדב"שים, אלא באמצעות מקח, עורמה או כוח.

סביבה: כל סביבה, כולל מישורים אחרים.

חד־קרן

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	4* (ג)
תנועה:	80מ' (27מ')
התקפות:	2 פרסות/1 קרן
נזק:	1ק8 כל אחת
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק8)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	7 או 9 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	אין
תבונה:	4
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

חד־קרן נראה כסוס רזה, שממצחו צומחת קרן. חדי־קרן הם תמיד חיות יפהפיות; איש לא ראה מעולם חד־קרן מכוער. אלה הם יצורים ביישנים, אולם הם עלולים להיות פראיים כשהם מכותרים. רק עלמה טהורה יכולה לדבר עם חד־קרן או לרכב עליו. חד־קרן יכול לשעתק את עצמו (ואת רוכבו) למרחק 120 מ' אחת ליום. מוראל חד־הקרן משתפר (9) אם יש לו רוכב.

יצורים אלה חיים בעובי היער, הרחק מכל יצור מודע. לעיתים קרובות צדים אותם מכשפים רעים, החושקים בקרניהם כחומר גלם לשיקויים האלכימיים שלהם ולמחקריהם בלחשים.

סביבה: יער.

משא: 2,000 מט' במהירות מלאה; 4,000 במחצית המהירות.

מכפלת שריון: 1X.

חדף ענק

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	1* (ק)
תנועה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	2 נשיכות
נזק:	1ק6/1ק6
מספר מופיעים:	1ק8 (1ק4)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	10
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	13

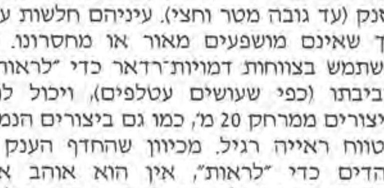
סוג מפלצת: חיה ענקית (נדירה).

חדפי ענק נראים כעכברושים חומי־פרווה, בעלי חוטמים ארוכים. הם יכולים לחפור, לטפס או לזנק (עד גובה מטר וחצי). עיניהם חלשות עד כדי כך שאינם מושפעים מאור או מחסרונו. החדף משתמש בצווחות דמויות־רדאר כדי "לראות" את סביבתו (כפי שעושים עטלפים), ויכול להבחין ביצורים ממרחק 20 מ', כמו גם ביצורים הנמצאים בטווח ראייה רגיל. מכיוון שהחדף הענק זקוק להדים כדי "לראות", אין הוא אוהב אזורים פתוחים והוא מבלה את רוב זמנו מתחת לאדמה. לחש *שקט ברדיוס של 5 מ'* "יעוור" את החדף הענק. אם אינו יכול לשמוע, הופך החדף מבולבל, דרג"שו הופך ל־8, והוא מקבל עונש 4– לגלגולי ההתקפה שלו.

החדף הענק זריז מאוד וזוכה תמיד ביוזמה בסיבוב ההתקפה הראשון. כמו כן, הוא מקבל בונוס 1+ לגלגולי היוזמה שלו לשאר סיבובי הקרב. התקפתו פראית כל כך (תוקף את פניו וכתפיו של המגן), עד כי כל קורבן של 3 קוביות פגיעה (דרגה 3) או פחות חייב לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות או לנוס בפחד.

חדפים אוכלים רק חרקים וירקות, אולם הם עצבניים ותוקפנים כל כך, עד כי יתקפו כל דבר הנמצא בטווח 7 מ' מהם.

סביבה: שטח פתוח, חורבות, יער.



חולדה ענקית

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1+1 (ק)
תנועה:	50מ' (17מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1ק8
מספר מופיעים:	1ק8 (1ק12)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	15

סוג מפלצת: חיה ענקית (שכיחה).

חולדות ענקיות, בדומה לחולדות רגילות, הן יונקים ארוכים ורזים, בעלי פרווה לבנה־צהבהבה ועיניים אדומות. אולם, החולדות הענקיות צומחות לאורך מטר, יותר מכפליים מגודל חולדה רגילה. חולדות ענקיות צדות עכברושים ענקיים, והן רזות, זריזות וחזקות מספיק כדי לצוד את היצורים במאורותיהם התת־קרקעיות. לפעמים מאמנים אותן למטרה זו. למרבה הצער, טבען בלתי־צפוי וידוע כי הן תוקפות גם את מאמניהן ואנשים אחרים.

סביבה: מערה, יער.

חזון

ראה פנטום.

חזיר־בר

	רגיל	ענק
דירוג שריון:	7	3
קוביות פגיעה:	3* (ב)	10* (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 חט	1 חט
נזק:	2ק4	2ק8
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)	1ק6 (1ק6)
ניצל כמו:	ל2	ל5
מוראל:	9	9
סוג אוצר:	אין	אין
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	50	150,7

סוג מפלצת: חזיר־בר: חיה רגילה (שכיחה). חזיר־בר ענק: חיה ענקית (נדירה).

חזירי־בר מעדיפים אזורים מיוערים, אך הם מצויים כמעט בכל מקום. הם אוכלי־כל ומזגם רע ביותר אם מפריעים להם. לעיתים הם שוכבים במעבה היער ומסתערים על העוברים. הם ניחנים ביכולת הסתערות מיוחדת; כאשר באפשרותם להסתער ממרחק 7 מ' מן הקורבן, הם גורמים נזק כפול בפגיעה.

חזירי־בר ענקיים: חזירי־בר נדירים אלה הינם עצומים ומפחידים. הם נמצאים לרוב בעולמות אבודים ומשמשים לעיתים כחיות רכיבה לשבטים פראיים.

סביבה: יער.

משא: חזיר־בר רגיל: 1,500 מט' במהירות מלאה; 3,000 מט' במחצית המהירות. חזיר–בר ענק: 3,000 מט' במהירות מלאה; 6,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: 3X.

חזיר־שאול

ראה "חיית־אדם".

חיית־אדם* (ליקנטרופ)

	עכברוש־אדם*	זאב־אדם*	חזיר־אדם*	נמר־אדם*	דוב־אדם*
דירוג שריון:	7 (9)†	5 (9)†	4 (9)†	3 (9)†	2 (8)†
קוביות פגיעה:	3* (ב)	4* (ב)	4+1* (ב)	5* (ג)	6* (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	60 מ' (20 מ')	50 מ' (17 מ')	50 מ' (17 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 נשיכה או כלי־נשק	1 נשיכה	1 חט	2 טפרים/1 נשיכה	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק4 או בהתאם לכלי הנשק	2ק4	2ק6	1ק6/1ק6/2ק6	2ק4/2ק4/2ק8
מספר מופיעים:	1ק8 (2ק8)	1ק6 (2ק6)	1ק4 (2ק4)	1ק4 (1ק4)	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל3	ל	ל4	ל54	ל6
מוראל:	8	8	9	9	10
סוג אוצר:	C	C	C	C	C
תבונה:	10	10	10	10	10
נטייה:	תוהו	תוהו	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	50	125	200	300	500

	עטלף־אדם*	שועל־אדם*	כריש־אדם*	כלב־ים־אדם*	חזיר־שאול*
דירוג שריון:	4 (9)†	6 (9)†	4 (9)†	5 (9)†	3 (9)†
קוביות פגיעה:	3+3* (ב)	2+3* (ב)	4* (ג)	2+5* (ב)	9* (ג)
תנועה:	20 מ' (7 מ') תעופה: 60 מ' (20 מ')	60 מ' (20 מ') שחיה: 30 מ' (10 מ')	0 מ' (0 מ') שחיה: 60 מ' (20 מ')	20 מ' (7 מ') שחיה: 60 מ' (20 מ')	60 מ' (20 מ')
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה או כלי־נשק	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נגיחה או מכה
נזק:	1ק4	1ק6 או בהתאם לכלי הנשק	2ק6	2ק6	2ק6 או בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	2ק6 (1ק8)	1ק6 (2ק6)	0 (2ק6)	0 (2ק10)	1ק3 (1ק4)
ניצל כמו:	ל3	ל3	ל4	ל5	ל9
מוראל:	7	8	7	9	10
סוג אוצר:	C	C	C	C	C
תבונה:	10	11	9	10	11
נטייה:	תוהו	נייטרלי	נייטרלי	תוהו	תוהו
ערך נק"נ:	75	75	125	400	1,600

† המספר בסוגריים הוא דרג"ש היצור כשהוא בצורת אדם.

סוג מפלצת: מפלצת, קסומה (שכיחה).

ליקנטרופים הם בני־אדם היכולים להפוך למאימים (או במקרה של אדם־עכברוש, מאימים היכולות להפוך לאנשים). הם אינם עוטים, בדרך כלל, שריון, שכן הוא מפריע להם לשנות צורה. ליקנטרופ יכול לזמן 1ק2 חיות רגילות מסוגו: דוב־אדם יכול לזמן דובים רגילים, זאב־אדם יכול לזמן זאבים רגילים, וכך הלאה. החיות הקרואות יגיעו תוך 1ק4 סיבובים.

חיות אחדות (סוסים למשל) אינן אוהבות את ריחם של הליקנטרופים ויגיבו כלפיהם בפחד. אם ליקנטרופ נפגע מאקוניטון (וולפסביין), עליו להצליח בגלגול הצלה כנגד רעל או לנוס בפחד. חוטר האקוניטון חייב להיות כלי נשק מונף או מוטל, תוך שימוש בנוהל הקרב הרגיל. לאחר מותו חוזר הליקנטרופ לצורתו "הרגילה".

צורת חיה: בצורת חיה יכול ליקנטרופ להיפגע רק מכלי נשק קסומים, מכלי נשק מוכספים או מלחשים. הליקנטרופ אינו מסוגל לדבר בשפות רגילות, אף כי הוא יכול לדבר עם חיות רגילות מסוגו.

צורת אדם: בצורת אדם יזכיר מראהו של הליקנטרופ את צורתו החייתית. לאנשי עכברוש יהיו חוטמים ארוכים יותר, אנשי־דוב יהיו שעירים יותר, לאנשי־עטלף יהיו ידיים ארוכות, אנשי־שועל יהיו זריזים וערמומיים וכך הלאה. כאשר הליקנטרופ נמצא בצורת אדם, ניתן להתקיפו בכל צורות ההתקפה הרגילות, וביכולתו להבין ולדבר בכל שפה ידועה.

ליקנטרופיה: ליקנטרופיה היא מחלה. כל ד"ש אנושי, המאבד יותר ממחצית נקודות הפגיעה שלו בקרב עם ליקנטרופ, יהפוך לליקנטרופ מאותו הסוג תוך 2ק12 ימים. המחלה הורגת דמויי־אדם. הקורבן מתחיל להראות סימני מחלה לאחר שעובר כמחצית מן הזמן הקצוב. החולה יתגבר על מחלתו רק אם כוהן בדרגה 11 ומעלה ירפא אותו, תמורת סכום הגון כמובן. כל דמות ההופכת לליקנטרופ מלא תהפוך גם לדב"ש ותשוחק על־יד שה"מ בלבד.

ליקנטרופים נפוצים

עכברוש־אדם: אנשי־העכברוש שונים מרוב הליקנטרופים, מכיוון שצורתם החייתית היא צורתם הטבעית ואילו צורתם האנושית היא הצורה אותה הם עוטים. הם נבונים ומסוגלים לדבר בשפה המדוברת בשתי הצורות, כמו גם להשתמש בכלי־נשק. איש העכברוש יעדיף, בדרך כלל, להשתמש בצורת העכברוש בגודל אדם, אך ביכולתו להפוך גם לבן אנוש בגודל מלא. אנשי־העכברוש הם ערמומיים ולעיתים קרובות הם מתכננים מארבים ומפתיעים בגלגול של 1 עד 4 (ב־1ק6). לעזרה בקרב, הם מזמנים עכברושים ענקיים. רק נשיכתו של איש־עכברוש עלולה להדביק בליקנטרופיה.

זאב־אדם: יצורים אלה הם תבוניים־למחצה ונוהגים לצוד בלהקות. לכל קבוצה של 5 אנשי־זאב או יותר יהיה מנהיג בעל 30 נקודות פגיעה, התוקף כמפלצת בעלת 4 קב"פ, בבונוס 2+ לגלגולי הנזק. אנשי־הזאב מזמנים זאבים רגילים וחוברים עימם ללהקות גדולות.

חזיר־אדם: אנשי־חזיר הם תבוניים־למחצה וכעסנים ביותר. בצורת אדם הם נראים לרוב כשיכורי קרב, ויתנהגו בצורה זו גם במהלך הקרב (קבלת 2+ לגלגולי ההתקפה ולחימה עד מוות). אנשי־חזיר־בר מזמנים לעזרתם בקרב חזירי־בר. אנשי חזיר־הבר אינם מתחברים עם חזירי־שאול.

נמר־אדם: קרובים אלה של החתולים הגדולים נוהגים לרוב כמותם; הם סקרנים מאוד, ומסוכנים אם מאיימים עליהם. הם שוחים היטב ועוקבים בשקט, כשהם מפתיעים לרוב את קורבנם (1 עד 4 ב־1ק6). ביכולתם לזמן לעזרתם כל חתול גדול הנמצא באזור (תוך עדיפות לנמרים).

דוב־אדם: אנשי־דוב הם חכמים מאוד, אף בצורתם החייתית. אנשי־הדוב מעדיפים לחיות לבד או עם דובים אחרים. הם עשויים להיות חברותיים, אם ניגשים אליהם תוך הפגנת ידידות. במהלך קרב מחבקים אנשי הדוב את אויביהם וגורמים ל־2ק8 נקודות נזק (בנוסף לנקודות הנזק הרגילות), אם שני טפריהם פוגעים באותה מטרה באותו סיבוב. איש־דוב יכול לזמן כל סוג דוב הנמצא באזור.

ליקנטרופים נדירים

עטלף־אדם: לעיתים מבלבלים יצורים מעופפים ומסוכנים אלה עם ערפדים, מכיוון שביכולתם להפוך לאדם ולעטלף כרצונם. בנוסף ליכולתם לזמן עטלפים רגילים ועטלפי ענק, הם יכולים לזמן 1ק4 אנשי־עטלף אחרים (וכל אחד מהם יכול, בתורו, לזמן עטלפים רגילים או ענקיים נוספים, אך לא אנשי־עטלף). כל נשיכה של איש־עטלף עשויה להדביק במחלה בלתי־קסומה (לבחירת שה"מ) בסיכוי של 1 ל־6. יש לבדוק עבור כל נשיכה בנפרד.

שועל־אדם: בעוד צמחיה עבותה מאטה את קצב התנועה הרגיל של דמות למחצית או פחות מכך, יצור זה יכול במצב זה לשמור על מלוא קצב תנועתו או על שני־שלישים ממנו. כמו כן הוא נבון מאוד, ולעיתים קרובות הופך לקוסם (למרות שביכולתו להטיל לחשים רק כשהוא בצורת אדם). כמו כן, איש־השועל יכול *להקסים* (בני־אדם כשהוא בצורת אדם וחיות כשהוא בצורת חיה) שלוש פעמים ביום; השפעת *ההקסמה* אורכת, לכל היותר, 24 שעות.

כריש־אדם: אלה הם בני־ים, אשר נדבקו בסוג של ליקנטרופיה, המאפשר להם להפוך לכרישי מאקו בכל עת, כל עוד הם מצויים בחשיכה. כאשר הירח מלא, עליהם להפוך לכרישים ולהטיל טרור בים. תחת השינוי הנכפה הם מאבדים את תבונתם והופכים לרוצחים צמאי־דם. ההבדל היחיד בין איש־הכריש לכריש המאקו הוא, שאיש־הכריש נבון ונפגע רק מכלי־נשק קסומים או מוכספים. באזורי איים מהלכות שמועות על בני־אדם שהינם אנשי־כריש.

כלב־ים־אדם: יצור מוזר זה מצוי רק בקרבת חופי מים קרים. צורתו הנקבית, הנפוצה יותר (כמתואר), אינה תוקפנית, בדרך כלל, אולם הזכר הנדיר עלול להיות מסוכן למדי (דרג"ש 3; קב"פ 8*; תנ' (זהה); נזק 2ק10; ניצל ל8; מר 11; נק"נ 1,200). כל זכר מלווה לרוב ב־2ק4 נקבות.

חזיר־שאול: חזיר־השאול מופיע כחזיר ענק או כאדם שמן מאוד. אף כי ביכולתו לשנות את צורתו כאוות נפשו במהלך הלילה, עליו לשמור על צורה אחת במשך כל שעות האור. חזירי־השאול מעדיפים לחיות בשולי מקומות יישוב אנושיים, במיוחד בקרבת ביצות או יערות. הם אוכלי־בשר ובשר אדם חביב עליהם במיוחד; לכן, במידת האפשר, הם יארבו לבני־אדם. כל חזיר־שאול יכול להטיל לחש *הקסמת איש* שלוש פעמים ביום. הוא יכול להשתמש בלחש הן בצורת אדם והן בצורת חזיר. לקורבן ניתן גלגול הצלה כנגד לחשים, אך בתוספת עונש 2–. לכל חזיר שאול כפופים, בדרך כלל, 0 עד 3 (1ק4-1) בני אדם. חזירי השאול אינם דומים לאנשי־חזיר־הבר. הראשונים הם שמנים וורודים ועורם חלק, בעוד לאחרונים עור שעיר וזיפי.

סביבה: משתנה, אולם לרוב כמו החיה.

חיית עדר

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1־4 (ב־ג)
תנועה:	80מ' (27מ')
התקפה:	1 התקפה (בעיטה, נגיחה או נשיכה, בהתאם לזן)
נזק:	1ק4, 1ק6 או 1ק8
מספר מופיעים:	0 (3ק10)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	5
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	10, 20, 35 או 75

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה).

נתוניהם של יצורים אלה מייצגים את רוב חיות המרעה, כדוגמת ראם, צבי, אייל, עז ושור בר. בכל מקום בעולם, חוץ מאשר בתנאי אקלים קיצוניים ביותר, ימצא לפחות סוג אחד של חיית עדר. ד"שים עשויים לתקוף בני עדר, במטרה להשיג בשר. קוביות הפגיעה והנזק להן גורם יצור העדר תלויות בסוג היצור. להלן מספר דוגמאות לחיות עדר:

סוג החיה	קוביות פגיעה	נזק
אנטילופ, צבי, עז	1־2 (ב)	1ק4
סוסי פרא, זברות	2 (ג)	1ק4+1
ראם, שור	3 (ג)	1ק6
אייל, בקר	4 (ג)	1ק8

שה"מ יכול להוסיף חיות עדר אחרים בטווח הנתונים שנרשמו לעיל.

בכל עדר נתון, רק אחת מכל ארבע חיות תהיה זכר; שאר החיות יהיו נקבות וחיות צעירות. לזכר יהיו לפחות 3 נקודות פגיעה לכל קובית פגיעה. לנקבה יש נקודות פגיעה רגילות. לצעיר יש רק 1 עד 4 נקודות פגיעה על כל קובית פגיעה. בעת סכנה, הנקבות והצעירים ינוסו, ואילו הזכרים יגנו עליהם.

כל קבוצה של 16 או יותר חיות עדר עשויה להיכנס לפאניקה בשעת התקפה ולרוץ לעבר ההפרעה 40% מן הזמן (כשהם רומסים את כל הנקרה בדרכם וגורמים 1ק20 נקודות נזק, אין צורך בגלגול התקפה).

סביבה: שטח פתוח, אחו.

חילזון ענק

סוג של שבלול ענק; ראה "שבלול ענק".

חימרה

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	9** (ג)
תנועה:	40מ' (17מ')
תעופה:	60 מ' (20מ')
התקפות:	2 טפרים/3 ראשים + נשיפה (מיוחד)
נזק:	1ק3/1ק3/2ק4/1ק10/3ק4 + 3ק6
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק4)
ניצל כמו:	ל9
מוראל:	9
סוג אוצר:	F
תבונה:	6
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	2,300

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד).

חימרה היא צירוף נורא של שלושה יצורים שונים. יש לה שלושה ראשים (של עז, של אריה ושל דרקון), גוף של אריה, רגליים אחוריות של עז וכנפיים וזנב כשל דרקון.

החימרה היא יצור נדיר, בודד וטריטוריאלי מאוד. לרוב הוא חי בגבעות פראיות, אך לעיתים ניתן להיתקל בו במבוכים. החימרות נוהגות לחיות בקבוצות קטנות לרוב זוג הורים וצאצא אחד או שניים.

במהלך הקרב, ראש העז נוגח, ראש האריה נושך וראש הדרקון נושך או נושף אש (חרוט באורך 15 מ' ורוחב 3 מ' בקצהו המרוחק, הגורם 3ק6 נקודות נזק). אפשר להשתמש בנשיפה שלוש פעמים ביום.

במהלך הקרב, קיים סיכוי של 50% כי החימרה תשתמש בכלי הנשיפה; ברגע שניצלה את כל שלוש התקפות הנשיפה, היא תבצע רק התקפות שגרתיות.

לעיתים עשויה החימרה, שהיא יצור זועם ומסוכן מטיבה, להתפרע. החימרה המתפרעת תעוף למקום מרוחק כלשהו (לרוב גבעה או הר בקרבת ישוב אנושי) ותתחיל להטיל אימה באזור, תוך ניסיון לגרש או להרוג כל יצור החי בטריטוריה. החימרה לא תעצור לעולם, היא תצליח לרוקן את השטח או תמות במהלך ניסיונה לעשות זאת.

סביבה: מערה, גבעה, הר, חורבות.

משא: 4,500 מט' במהירות מלאה, 9,000 מט' במחצית המהירות, מכפלת שריון: 3 X.

חתול גדול

	אריה־הרים	*פנתר*	*אריה*	*נמר*	*נמר שיני־החרב*
דירוג שריון:	6	4	6	6	6
קוביות פגיעה:	2+3 (ב)	4 (ב)	5 (ג)	6 (ג)	8 (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')	70 מ' (23 מ')	50 מ' (17 מ')	50 מ' (17 מ')	50 מ' (17 מ')
התקפות:	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה	2 טפרים/ 1 נשיכה
נזק:	1ק3/1ק3/1ק6	1ק4/1ק4/1ק8	1ק4+1/ 1ק4+1/1ק10	1ק6/1ק6/2ק6	1ק8/1ק8/2ק8
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק2 (1ק6)	1ק4 (1ק8)	1 (1ק3)	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל2	ל2	ל3	ל3	ל4
מוראל:	8	8	9	9	10
סוג אוצר:	U	U	U	U	V
תבונה:	2	2	2	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	50	75	175	275	650

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה). נמר שיני־החרב: חיה פרה־היסטורית (נדירה מאוד).

החתולים הגדולים הם טורפים ממשפחת החתוליים, החיים במרחבים. הם זהירים מאוד וייתקפו, בדרך כלל, רק את טרפם הטבעי־חיות עדר קטנות. הם נוהגים להימנע מקרבות עם בני־אדם ועם דמויי־אדם, אלא אם יאלצו לקיימם בשל רעב כבד או מכיוון שהם לכודים ללא אפשרות מנוס.

חתולים גדולים אינם נכנסים לעומק מערות, ולרוב זוכרים את דרך ההימלטות המהירה ביותר החוצה. למרות ביישנותם, הם סקרנים מאוד ועלולים לעקוב אחר החבורה מתוך סקרנות. הם תמיד רודפים אחר טרף בורח.

אריה הרים: זנים חומי פרווה אלה חיים לרוב באזורי הרים, אך הם מצויים גם ביערות ובמדבריות. הם ייכנסו לעומק רב במבוך יותר מכל חתול גדול אחר.

פנתר: פנתרים נמצאים לרוב במישורים ובסוואנות. הם מהירים מאוד ויכולים לרדוף ולהשיג את רוב צורות הטרף במרחקים קצרים. פרוותם שחורה, בדרך כלל.

אריה: אריות חיים, בדרך כלל, בתנאי אקלים חמים, בסוואנות ובאדמת־שיחים בקרבת מדבריות. הם נוהגים לצוד בקבוצות. לאריות הזכרים יש רעמה, המבדילה אותם מן הלביאות חסרות הרעמה.

נמר: נמרים הם הגדולים שבחתולים המצויים. הם מעדיפים תנאי אקלים קרירים ואזורים מיוערים, מקומות בהם מעניק להם גופם המחוספס מידה מסוימת של הסוואה. הם מפתיעים את טרפם בגלגול 1 עד 4 (ב־1ק6) כשהם ביערות.

נמר שיני־החרב: נמר שיני־החרב הוא הגדול והפראי מבין החתולים הגדולים. הוא ניחן בניבים ענקיים, ומכאן שמו. רוב נמרים שיני־החרב נכחדו מן העולם, פרט לאזורים אבודים.

סביבה: ראה את תיאורי החתולים.

חיפושית ענק

	אש	*שמן*	*נמר*
דירוג שריון:	4	4	3
קוביות פגיעה:	2+1 (ק)	2* (ב)	3+1 (ב)
תנועה:	40מ' (13מ')	40מ' (13מ')	50מ' (17מ')
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה + מיוחד	1 נשיכה
נזק:	2ק4	1ק6 + מיוחד	2ק6
מספר מופיעים:	1ק8 (2ק6)	1ק8 (2ק6)	1ק6 (2ק4)
ניצל כמו:	ל1	ל1	ל1
מוראל:	7	8	9
סוג אוצר:	אין	אין	U
תבונה:	0	0	0
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	15	25	50

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

חיפושית אש: אורכה של חיפושיות האש הוא כחצי מטר והיא נמצאת לרוב מתחת לאדמה. לחיפושית האש שתי בלוטות זוהרות מעל עיניה ואחת בגבה. בלוטות אלה מאירות לרדיוס 3 מ' וימשיכו להאיר למשך 1ק6 ימים לאחר שיוסרו מהחיפושית.

חיפושית שמן: אורכה של חיפושיות השמן הוא כ־75 ס"מ והיא נוהגת לחפור מתחת לאדמה. כאשר מתקיפים חיפושיות אלה, הן מתיזות על התוקפים נוזל שמנוני (יש צורך בגלגול התקפה; הטווח הוא 1.5 מ'). שמן זה צורב את העור וגורם לעונש 2– בגלגולי ההתקפה של הקורבן. ההשפעה תימשך, עד שיוטל לחש *ריפוי פצעים קלים* או יעברו 24 שעות.

חיפושית נמר: אורכה של חיפושית הנמר הוא כמטר ועורה מפוספס, כעורו של נמר. חיפושיות אלה הן טורפות וצדות לרוב זבובים שודדים.

סביבה: מערה, מישור, חורבות, יער.

טול

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	3** (ב)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	2 טפרים או 1 כלי־נשק
נזק:	1ק3/1ק3 או על־פי כלי־נשק
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק10)
ניצל כמו:	ל3
מוראל:	10
סוג אוצר:	C
תבונה:	6
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	65

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד). יצורים אלה אינם אלמתים.

הטול הוא הכלאה קסומה של גועל, הובגובלין וטרול. כאשר לא מתקרבים אליהם, הם נראים כהובגובלינים, ולעיתים מוצאים אותם גם כחלק ממשמר מלך הובגובליני או שליט מרושע. מגע הטול משתק (בצורה דומה לזה של גועל). אם ניזוק, הטול יתחדש בקצב של נקודת פגיעה לסיבוב, כל עוד הוא חי.

עשויים להיות טולים מטילי לחשים. ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: אדמות חרבות, מערה.

טירנוזאורוס רקס

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	20 (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	6ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק2)
ניצל כמו:	ל10
מוראל:	11
אוצר:	V×3
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	375

סוג מפלצת: חיה פרה־היסטורית (נדירה מאוד).

"הלטאה הרודנית" היא הדינוזאור הטורף הגדול ביותר שנמצא עד כה. אורכו 15 מ' לפחות (ואולי אף יותר) ומשקלו 8 טון; בעמידה, גובהו כ־7 מ'. הוא חי באזורי "עולם אבוד".

הטירנוזאורוס הולך על רגליו האחוריות, כשזנבו הכבד מאזן את הליכתו מאחור. טפריו הקדמיים קטנים וחסרי תועלת בקרב, אולם לועו האדיר, בו מצויות שיניים באורך 15 ס"מ ויותר, מפצה על חסרונם. הטירנוזאורוס יתקוף כל יצור בגודל אדם ומעלה, אך יתחיל לרוב ביצור הגדול ביותר. ביכולתו לבלוע אויב בגודל אדם בגלגול התקפה של 19 עד 20; הקורבן יספוג 2ק4 נקודות נזק בכל סיבוב, עד שיחולץ מבטן היצור.

סביבה: ג'ונגל, שטח פתוח, יער (פרה־היסטורי).

טרוגלודייט

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	2* (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק4/1ק4/1ק4
מספר מופיעים:	1ק8 (5ק8)
ניצל כמו:	ל2
מוראל	9
סוג אוצר:	A
תבונה:	10
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	25

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדירה).

טרוגלודייט הוא זוחל דמוי־אנוש נבון, בעל זנב קצר, רגליים ארוכות ו"מסרק" קוצני על ראשו ועל ידיו. הטרוגלודייטים הולכים על רגליהם האחוריות ומשתמשים בידיהם כבני־אדם. הם שונאים את מרבית היצורים האחרים.

הטרוגלודייטים ניחנים ביכולת לשנות את צבעם כזיקית והם משתמשים ביכולת זו לשם הסתתרות ליד קירות סלע; כך הם מפתיעים לרוב את אויביהם (1 עד 4 ב־1ק6). הטרוגלודייט יכול להפריש שמן, המדיף ריח רע וגורם לבני־אדם ולדמויי־אדם בחילה (אם נכשלו בגלגול הצלה כנגד רעלים).

דמויות הנתקפות בחילה מקבלות עונש 2– לגלגולי ההתקפה בזמן קפא"פ עם טרוגלודייטים.

עשויים להיות טרוגלודייטים מטילי לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, חורבות.

טרול

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6+3* (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק6/1ק6/1ק10
מספר מופיעים:	1ק8 (1ק8)
ניצל כמו:	ל6
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	D
תבונה:	6
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	650

סוג מפלצת: דמוי־אנוש ענק (נדירה).

הטרולים הם דמויי־אנוש רזים ותבוניים משהו, שגובהם שניים וחצי מטרים, תווי־פניהם מוקצנים, שיניהם חדות ועורם צמיג כגומי.

אלה הם טורפים, המעדיפים קורבנות אנושיים וכמו אנושיים, על פני כל סוג מזון אחר. הם מצויים כמעט בכל מקום, לעיתים קרובות בחורבות בתי קורבנותיהם.

הטרול חזק מאוד ונוהג לשסע את אויביו באמצעות טפריו ושיניו החדות. הוא ניחן בכוח ההתחדשות – היכולת להצמיח מחדש חלקים שניזוקו. פצעי הטרול מגלידים בקצב של 3 נקודות לסיבוב, ואפילו גפיים כרותות יזחלו בחזרה ויתחברו לגוף. ראשו וטפריו של הטרול ילחמו, כל עוד יש ליצור לפחות נקודת פגיעה אחת. הטרול אינו יכול לחדש נזק מאש או מחומצה, וכאשר הוא מותקף באמצעים אלה, המוראל שלו הופך ל־8. הוא יחדש את עצמו, בסופו של דבר, אלא אם הושמד לחלוטין באמצעות חומצה ואש.

עשויים להיות טרולים מטילי־לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, מרחבים (כל).



טרמיט מים

	ביצה	מים מתוקים	מים מלוחים
דירוג שריון:	4	6	5
קוביות פגיעה:	1+1 (ק)	2+1 (ק)	4 (ב)
תנועה:	30מ' (10מ')	40מ' (13מ')	60מ' (20מ')
התקפות:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
נזק:	1ק3	1ק4	1ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק4)	9 (1ק3)	0 (1ק6+1)
ניצל כמו:	ל1	ל2	ל3
מוראל:	10	8	11
סוג אוצר:	אין	אין	אין
תבונה:	0	0	0
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	15	25	175

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

אורך טרמיט המים נע בין 30 ל־150 ס"מ, הגדולים ביותר מצויים רק באוקיינוסים. הם נראים כטרמיטים רגילים, אך בבטנם ישנו שק אלסטי, היכול לשאוב ולפלוט מים למטרות תנועה והזנה. כשהשק מנופח לגמרי, הטרמיט נראה כבלון גדול, עם ראש קטן כשל חרק בחזיתו.

היצור אינו נושך, אלא אם הוא לכוד; במים הוא מתיז חומר דמוי־דיו לשם התגוננות. כאשר מפחידים אותו מעל המים יש לבצע גלגול התקפה רגיל. קורבן שנפגע מנתז הדיו חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או להפוך משותק למשך תור אחד. אם היצור מופחד מתחת למים, הדיו שלו אינו משתק, אלא מהווה כיסוי שחור המאפשר את נסיגתו של היצור.

הפחד הגדול מפני יצורים אלה נובע מן הנזק שהם גורמים לספינות. הם נדבקים לגוף הספינה וגורמים לה נזק השווה לנשיכתם. ברגע שהנזק נגרם, קיים סיכוי של 50% לסיבוב כי מישהו יבחין בחור.

סביבה: ביצה, אגם, אוקינוס.

יסודון*

אוויר, אדמה, אש, מים

דירוג שריון:	2, 0, או –2 (ראה תיאור)
קוביות פגיעה:	8, 12 או 16 (ראה תיאור) (ג)
תנועה:	
אוויר (תעופה):	120 מ' (40מ')
אדמה:	20 מ' (7 מ')
אש:	40 מ' (13מ')
מים:	20 מ' (7 מ')
שחייה:	60מ' (20 מ')
התקפות:	1 או מיוחד
נזק:	1ק8, 2ק8 או 3ק8 (ראה תיאור)
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל8־16 (ראה תיאור)
מוראל:	10
סוג אוצר:	אין
תבונה:	9
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	ראה תיאור

כלי הזימון	ערך דרג"ש	קב"פ	נק"נ	נזק	ניצל כמו:
מטה	2	8	650	1ק8	ל8
מכשיר	0	12	1,250	2ק8	ל12
לחש	–2	16	1,850	2ק8	ל16

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (שכיחה).

יסודון הוא יצור קסום ומכושף, החי במישור קיום אחר (אחד ממישורי היסודות). ניתן לפגוע בו רק באמצעות לחשים או כלי־נשק קסומים.

יסודוני מטה (החלשים ביותר) מזומנים על־ידי קוסם בעל מטה מיוחד.

יסודוני מכשיר מזומנים על־ידי שימוש בחפץ קסום מיוחד.

יסודוני לחש מזומנים על־ידי לחש קוסמים מעוצמה חמישית. כדי לזמן יסודון, הדמות זקוקה לכמות גדולה של היסוד בקרבת מקום (כמו אוויר פתוח, אדמה חשופה, בריכת מים או מדורה גדולה). כאשר היסודון מגיע, הוא עוין, ויש צורך בריכוז בלתי־פוסק כדי לשלוט בו. ריכוז המזמן מופרע אם מתקיפים אותו או אם הוא נכשל בגלגול ההצלה. המזמן יכול לנוע רק בחצי ממהירותו בשעה שהוא מתרכז.

אם התרכזות המזמן מופרעת, היסודון יתקוף אותו. ברגע שאובדת השליטה לא ניתן לקבלה בשנית. היסודון יתקוף כל יצור העומד בינו לבין המזמן, כאוות נפשו.

אם זומן לאזור קטן מדי עבורו (ראה בהערות על גדלים), היסודון ימלא את האזור הקיים – לצדדים, למשל – וייתכן שיפגע תוך כדי כך במזמן (ובריכוזו). אולם, היסודון אינו יכול לעקוף את השפעת הלחש *הגנה מרוע*.

היסודון יעלם כאשר הוא או המזמן ימצאו את מותם, אם המזמן ישלח אותו בחזרה למישורו (דבר המצריך שליטה) או אם יוטל עליו *ביטול קסם*.

יסודון האוויר יופיע כמערבולת רוח גדולה, בגובה חצי מ' ובקוטר ס"מ על כל קובית פגיעה (יסודון מטה יהיה בגובה 4 מ' וקוטר 8 ס"מ). במהלך קרב, כל יצור בעל 2 קב"פ ומטה, אשר נפגע על־ידי היסודון, חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות או שיועף. היסודון יגרום 1ק8 נקודות נזק נוספות לכל אויב מעופף.

יסודון האדמה יופיע כדמות אדם גדולה, שגובהה חצי מטר על כל קובית פגיעה (יסודון אדמה שזומן על יד לחש יהיה בגובה 8 מ'). אין הוא יכול לחצות מעברי מים הרחבים מגובהו. הוא גורם 1ק8 נקודות נזק נוספות לכל אויב הניצב על־פני האדמה.

יסודון האש יופיע כעמוד להבה גדולה, בגובה ובקוטר חצי מטר על כל קובית פגיעה (יסודון מכשיר יהיה בגובה ובקוטר של 6 מ'). אין הוא יכול לחצות מעברי מים הרחבים מקוטרו. הוא גורם 1ק8 נקודות נזק נוספות לכל יצור בעל יכולות המבוססות על קור.

יסודון המים יופיע כגל מים גדול, בגובה חצי מ' ובקוטר חצי מ' על כל קובית פגיעה (יסודון המטה יהיה בגובה 4 מ' ובקוטר 16 מ'). הוא אינו יכול לנוע למרחק העולה על 20 מ' ממקור מים. הוא גורם 1ק8 נקודות נזק נוספות, אם האויב נמצא במים.

היסודון סופג נזק כפול, נזק רגיל או נזק מינימלי מצורות התקפה שונות.

סביבה: כל סביבה.

משא: 500 מט' x קב"פ למהירות מלאה, או 1,000 מט' x קב"פ למחצית המהירות. ייתכן שיהיה צורך באמצעי הגנה כלשהו (למשל, כנגד חומו של יסודון האש).

יסודון* (במישורי היסוד)

דירוג שריון:	5 ומטה (ראה תיאור)
קוביות פגיעה:	1* ומעלה (ראה תיאור) (ג)
תנועה:	120 מ' (40מ')
התקפות:	1
נזק:	על־פי גודל (ראה תיאור)
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק100)
ניצל כמו:	ל (דרגה = קב"פ)
מוראל:	9
סוג אוצר:	משתנה
תבונה:	9
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ על־פי קוביות פגיעה:	משתנה (ראה תיאור)

קב"פ	דרג"ש	נזק	ערך נק"נ
1־2	5	1ק2	20
3־4	4	1ק4	75
5־6	3	1ק6	275
7־8	2	1ק8	650
9־10	1	2ק6	1,000
11־12	0	2ק8	1,250
13־14	–1	2ק10	1,500
15־16	–2	3ק8	1,850
17־18	–3	3ק10	2,125
19־20	–4	4ק8	2,375
21־22	–5	5ק8	2,750
23־24	–6	6ק8	3,250
25־26	–7	7ק8	3,750
27־28	–8	8ק8	4,250
29־30	–9	9ק8	4,750
31־32	–10	10ק8	5,250

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

יכולות הגנה ופגיעות יסודונים

סוג היסודון	נזק כפול מ:	נזק רגיל מ*	נזק מינימלי מ**
אוויר	אדמה	אוויר, אש	מים
אדמה	אש	אדמה, מים	אוויר
אש	מים	אש, אוויר	אדמה
מים	אוויר	מים, אדמה	אש

* כאשר מצוין נזק כפול, היסודון יכול לגלגל הצלה כנגד לחשים, כדי לספוג נזק רגיל.

** נזק מינימלי הוא נקודת פגיעה אחת לכל קוביית נזק.

הנתונים הבאים מתייחסים רק ליסודונים, בהם נתקלים במישור היסוד שלהם. במישור החומר הראשוני, יכולותיהם מוגבלות ביותר. כוכבית אחת (לחישוב הנק"נ), חלה רק על יסודונים בהם נתקלים במישוריהם.

היסודונים הם צורת הקיום הדומיננטית במישורי היסוד, והם מתייחסים אל עצמם כאל "אנשים". גודלם יכול לנוע בין 1 ל־32 קוביות פגיעה, ושליטיהם גדולים יותר (50 קוביות פגיעה לפחות, וייתכנו גם שליטים בגודל 100 קב"פ ויותר).

שיטת השלטון שלהם דומה לזו של הדומיניונים האנושיים.

צורתו הרגילה של יסודון היא צורה דמויית בועה. ביכולתו ליצור "זרועות" כנדרש, עד לזרוע אחת לכל קובית פגיעה, אך הוא יכול לתקוף באמצעות מכה אחת בלבד לסיבוב. צורתו הגשמית של היסודון מתרכזת סביב כוח החיים שלו. ככל שהיסודון צעיר יותר, ביכולתו לרכז סביבו חומר מועט יותר. לכן, ההזדקנות מרחיבה את גופו של היסודון. אורך חיים הוא כ־30 עד 35 קוביות פגיעה.

יסודונים קטנים נוצרים כאשר יסודון גדול מתפצל. כשדבר זה מתרחש, היסודון "ההורה" מתחלק למספר חלקים השווה למספר קוביות הפגיעה שלו; לכל יסודון חדש יש קובית פגיעה אחת. הדבר אינו קורה לעיתים קרובות והיסודונים שומרים על סודיות רבה בנוגע לפרטי התהליך.

היסודונים נוטים לחשוד ביצורים ממישור החומר הראשוני (עונש –1 לכל גלגולי התגובה). ביכולתם לזהות אורחים כאלה על־פי ריחם. אולם, אם האורחים מופיעים בצורתם היסודונית, הם יעריכו את המאמץ (בונוס +1 במקום עונש –1). בכל מקרה, הם לא יתקפו ואף לא יעזרו, בדרך כלל, לאורחים, אלא בנסיבות מיוחדות. אף כי רובם בעלי נטייה נייטראלית, קיימים גם יסודוני סדר (שולטים) ויסודוני תוהו (מורדים). חלקם אפילו טובים או מרושעים.

היסודונים חיים בעיירות ובערים בעולמות משלהם. הן העולמות והן הבניניים עשויים מחומר יסודוני טהור, בצורת מוצק, נוזל או גז. ביקום המישור שלו, כל גזע יסודונים מאכלס אלפי עולמות.

גזעי היסודונים עתיקים הרבה יותר מגזעי בני־האדם, ומתורבתים מהם במובנים רבים. צורות האמנות שלהם פונות אל שישה חושים.

ישנם יסודונים ההופכים לכוהנים או לקוסמים בדומה לבני־אדם. אולם, יסודון חייב להיות בוגר בעל 9 קב"פ או יותר, לפני שיוכל לקנות ידע זה. רבים מלחשי היסודונים שונים לחלוטין מלחשי בני־האדם, וקוסמים אנושיים אינם יכולים להטיל אותם, אלא כשהם בצורת יסודונים.

סביבה: המישורים היסודיים.

יסודון שליט*

דירוג שריון:	ראה תיאור
קוביות פגיעה:	41*** עד 80*** (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	2 אגרופים
נזק:	ראה תיאור (לכל אגרוף)
מספר מופיעים:	1ק6
ניצל כמו:	ל36
מוראל:	11
סוג אוצר:	מיוחד
תבונה:	15
נטייה:	סדר או נייטראלי
ערך נק"נ:	28,500 ב־41**** קוביות פגיעה, פלוס 1,000 על כל קוביית פגיעה מעל 41.

קב"פ	דרג"ש	נזק
31־48	–11	8ק12
49־56	–12	9ק12
57־64	–13	10ק12
65־72	–14	11ק12
73־80	–15	12ק12

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

יצורים עצומים ואיטיים אלה זהים בכל ליסודונים רגילים, אך גדולים מהם בהרבה. גובהם 2 מ' על כל קוביית פגיעה. מספר המופיעים חל על פי המישור. שליטי היסודונים חסינים בפני כל הלחשים בעוצמה 1 עד 5, בפני רעלים, בפני כל לחשי *ההקסמה, העצירה* ושאר ההתקפות המוחיות, בפני אשליות מכל הסוגים ובפני כל לחש היכול לגרום למוות מיידי (*כהתפררות*). לכלי נשק בעלי בונוס +3 ומטה אין כל השפעה עליהם.

כל קורבן שנפגע על־ידי יסודון שליט חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות או להימחץ מן המכה ולמות מיד, ללא קשר לנזק. רוב חפצי הקורבן יימחצו גם הם מן המכה (סיכוי של 95%, פחות 5% על כל "פלוס" קסום). אולם, יסודון המוכה על ידי שליט־יסודוני אינו מת, אלא מתפצל למספר יסודונים קטנים יותר, בעלי 1 קב"פ (מספר החלקים שווה למחצית מהקב"פ המקורי).

כל השליטים היסודוניים יהיו מיודדים עם יצורים אחרים ממישורם ויוכלו לזמן אותם לעזרתם. יצורים קרואים יגיעו מהר ככל האפשר (לרוב תוך 3 סיבובים עד 3 תורים).

כל האוצרות המיוחדים של שליטי היסודונים זהים לאוצרותיהם של שליטים אנושיים, אולם ייחודיים למישור המתאים.

סביבה: מישורים יסודיים.

כלב־הבהוב

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4* (ק)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1ק6
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6 + 3)
ניצל כמו:	ל4
מוראל:	6
סוג אוצר:	C
תבונה:	9
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: מפלצת (שכיחה).

מפלצת בלתי־שגרתית זו היא יצור כלבי, בעל פרווה חומה ומרוטה ולסתות גדולות. זהו אינו כלב רגיל. הוא נבון, נוהג לנוע בלהקות, ומשתמש ביכולת השעתוק המוגבלת שלו. ביכולתו "להבהב כלפי חוץ" בנקודה אחת ומיד להופיע ("להבהב כלפי פנים") בנקודה אחרת. הוא ניחן באינסטינקטים המונעים ממנו להופיע בעצמים מוצקים.

כשהוא תוקף, הוא מהבהב בקרבת האויב, תוקף ואז מופיע שוב במרחק 1ק4x3 מ'. אם יוטל על להקת כלבי הבהוב איום רציני, כל חברי הלהקה יהבהבו כלפי חוץ ולא יופיעו שוב.

אף כי כלבי ההבהוב נבונים כבני־אדם, אין הם דוברים את לשונות בני־האדם ודמויי־האדם; הם יוצרים קשר רק בינם לבין עצמם. הם אוהבים לחיות בחופשיות כזאבים ונוטים להילחם בבני־אדם המנסים להתנחל באזוריהם. אלה הם טורפים, הניזונים מאיילים, צבאים וחיות עדר אחרות.

כלבי ההבהוב שונאים מאימים הזחה, שהינן יריבותיהם הטבעיות ונלחמים בהן. קיימת סברה, כי מאימים ההזחה וכלבי ההבהוב באים שניהם ממישור קיום מרוחק כלשהו.

סביבה: שטח פתוח, יער, מדבר.

כלב רפאים*

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	5** (ב)
תנועה:	50מ' (17מ')
התקפות:	1
נזק:	2ק6 + מיוחד
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)
ניצל כמו:	ל5
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	425

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

כלבי־הרפאים הם יצורים ממימד הוורטקס – הריק בין כל המימדים. בעולמם הם מופיעים ככלבי־רפאים, בצבע חיוור ושקוף. עיניהם הן בריכות חסרות צורה של אפילה מוחלטת. הם גששים מעולים ומרגע שעלו על עקבותיו של יצור, הם יעקבו אחריו במשך ימים. הם מוכלאים ומאומנים על־ידי בריות בין־מישוריות (כיסודונים – שליטים, אמירים, פאשות וכדומה) כחיות ציד, ולעיתים משתמשים בהם לצרכי עיקוב אחר הרפתקנים שחזרו לעולמם. בדומה, הרפתקנים יכולים להקסים כלבי רפאים ולאמנם לרדוף אחר רשעים בין המישורים. כלבי־הרפאים אינם באים אף־פעם למישור החומר הראשוני, אלא כאשר משתמשים בהם כך כוחות רבי־עוצמה.

במהלך קרב, כלבי־הרפאים תוקפים באמצעות נשיכות. כל דמות שננשכה חייבת לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים. אם היא מצליחה, היא סופגת 2ק6 נקודות נזק מן הנשיכה. אם היא נכשלת, היא מתחילה להתפוגג. ההתפוגגות מתרחשת בהדרגה. תוך 24 שעות הדמות תהפוך לשקופה ואוורירית ככלבי הרפאים. ציוד הדמות לא יושפע.

כאשר מסיימת הדמות להתפוגג, אין היא יכולה להשתמש בחפצים רגילים. היא אינה מסוגלת לדבר או לשמוע דמויות שלא התפוגגו. מנקודת מבטה של הדמות, כל הדברים הרגילים

נראים שקופים, בעוד דברים שהתפוגגו (כלבי־רפאים ודמויות מושפעות אחרות) נראים מוצקים ורגילים.

בכל עת, לאחר שהדמות הושפעה, היא תוכל לשוב לעולמנו על ידי הלחש *דלת מימד*. כאשר הלחש מוטל, הדמות המושפעת יכולה לחצות את המימד ולשוב לעולם הרגיל.

בכלבי־רפאים ניתן לפגוע באמצעות כלי־נשק מוכספים או קסומים, אולם לא באמצעות כלי־נשק רגילים. הם חסינים בפני לחשים המתבססים על אש או על כפור.

סביבה: כל סביבה, כולל כל מישורי המימדים.

כלב שאול

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	3**–7** (ב)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	1 נשיכה או 1 נשיפה
נזק:	1ק6 או מיוחד
מספר מופיעים:	2ק4 (2ק4)
ניצל כמו:	ל3־7
מוראל:	9
סוג אוצר:	C
תבונה:	12
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	65, 175, 425, 725 או 1,250

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

מפלצת כלבית חומה־אדומה, שגודלה כגודל פוני קטן. מצויה לרוב בקרבת הרי־געש, במבוכים עמוקים, או בחברת יצורים אחרים אוהבי־אש (ענקי אש למשל).

כלבי השאול נבונים וערמומיים. הם מצליחים, בדרך כלל, לגלות *נעלם מהעין* (כלחש הקוסם; סיכוי של 75% לסיבוב בטווח 20 מ'). הם חסינים בפני אש רגילה ומבצעים את כל גלגולי ההצלה כלוחמים בעלי קב"פ כשלהם.

בכל סיבוב יתקוף כלב השאול אויב אחד, או באמצעות נשיפת האש שלו (סיכוי של 1 ל־3, 1 או 2 ב־1ק6) או בנשיכה (סיכוי של 2 ל־3: 3 עד 6 ב־1ק6). הנשיפה גורמת 1ק6 נקודות נזק על כל קוביית פגיעה של כלב השאול. קורבן הנשיפה יכול לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון ולספוג רק מחצית מן הנזק.

סביבה: מערה, הר.

משא: 250 מט' לכל קוביית פגיעה במהירות מלאה. 500 מט' לכל קוביית פגיעה במחצית המהירות.

מכפלת שריון: קב"פ 3־5 X 1. קב"פ 6־7 X 2.

כריש

	בול	*מאקו*	*הלבן הגדול*
דירוג שריון:	4	4	4
קוביות פגיעה:	2* (ב)	4 (ב)	8 (ג)
תנועה:	60מ'(20מ')	60מ'(20מ')	60מ'(20מ')
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	2ק4	2ק6	2ק10
מספר מופיעים:	0 (3ק6)	0 (2ק6)	0 (1ק4)
ניצל כמו:	ל1	ל2	ל4
מוראל:	7	7	7
סוג אוצר:	אין	אין	אין
תבונה:	2	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	25	75	650

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה). הלבן הגדול: חיה רגילה (נדירה).

כרישים הם טורפים, הניזונים בעיקר מדגים. הם בעלי תבונה מועטה והתנהגותם בלתי־צפויה. הם נמשכים לריח דם ממרחק 100 מ', והוא יגרום להם להיכנס לטירוף אכילה (הם יתקפו מבלי לבצע בדיקת מוראל). כרישים מצויים במים מלוחים.

כריש בול: אורכם של כרישים אלה הוא 2.5 מ' וצבעם חום. כרישי בול ינגחו תחילה את טרפם כדי להממו (גלגול הצלה כנגד שיתוק או הימום למשך שלושה סיבובים) ואז יתקפו את הקורבן חסר הישע.

כריש מאקו: אורכם של כרישים אלה הוא 3.5 מ' וצבעם כחול־אפרפר או חום־צהבהב. כרישי מאקו הם בלתי צפויים, ועשויים להתעלם מן הטרף רגע אחד, ולתקוף אותו ברגע הבא.

הכריש הלבן הגדול: אורכם של כרישים אלה הוא 9 מ' או יותר וצבעם אפור עם פסי אורך לבנים. ידוע כי הם משמידים ספינות קטנות.

סביבה: אוקינוס.

לוויתנים

	קטלני	ענק	נרוול
דירוג שריון:	6	6	7
קוביות פגיעה:	6 (ג)	36* (ג)	12 (ג)
תנועה, שחיה:	80מ' (27מ')	60מ' (20מ')	60מ' (20מ')
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 קרן
נזק:	2ק10	3ק20	2ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק6)	0 (1־3)	0 (1ק4)
ניצל כמו:	ל3	ל18	ל12
מוראל:	10	10	8
סוג אוצר:	אין	אין	אין
תבונה:	2	2	4
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	סדר
ערך נק"נ:	275	12,000	1,250

סוג מפלצת: לוויתן קטלני: חיה רגילה (שכיחה). לוויתן גדול: חיה ענקית (נדירה מאוד). לוויתן נרוול: מפלצת (נדירה).

לוויתן קטלני: אורכם של לוויתנים אלה הוא 8 מ' והם חיים במים קרים. הם ניזונים מיצורי ים אחרים אותם הם צדים. יצורים בגודל זוטון ומטה ייבלעו בשלמותם, אם יגלגל הלוויתן הקטלני 20 בגלגול ההתקפה. יצורים שנבלעו יספגו 1ק6 נקודות נזק לכל סיבוב ויטבעו תוך 10 סיבובים, אם לא יחולצו מבטן הלוויתן.

לוויתן ענק: אורכו הממוצע של יצור ענק זה הוא 20 מ'. הוא צד את יצורי הים האימתניים ביותר (כדיונון הענק, למשל). יצורים בגודל אדם ומטה ייבלעו בשלמותם בגלגול התקפה העולה ב־4 ומעלה על המספר שנדרש כדי לפגוע. יצור שנבלע יספוג 3ק6 נקודות נזק חומצה לסיבוב. לוויתנים גדולים עשויים לעיתים (10%) לתקוף ספינות, ולנסות לנגח אותן. המפלצת תגרום 6ק6 נקודות נזק בכל נגיחה מוצלחת.

לוויתן נרוול: אורך הנרוול 5 מ', צבעו אפור עד לבן ומראשו בוקעת קרן מסולסלת באורך 8 מ' (כשל חד־קרן). זהו יצור קסום ונבון, הנוטה להיות עצמאי וחשאי מאוד. השמועות אומרות כי הקרן רועדת בנוכחות רשעים. שווי הקרן נע בין 1,000 ל־6,000 פ"ז, מכיוון שהיא עשויה שנהב.

סביבה: אוקינוס.

כדורשחור (ספירה קטלנית)

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	אין (ראה תיאור) (ב)
תנועה:	10מ' (3מ')
התקפות:	1 מגע
נזק:	התפרקות
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ראה תיאור
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	אין (ראה תיאור)
ערך נק"נ:	7,500

סוג מפלצת: מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

לא ידוע מי הם יצורים מעוררי תדהמה אלה, או אם הינם אכן יצורים חיים. כדורשחור (או "ספירה קטלנית") הוא פשוט כדור שחור, בקוטר מטר וחצי, הנע לאט ולרוב בצורה אקראית. כל דבר בו הוא נוגע מתפרק (אין גלגולי הצלה), ולכן הוא נע בחופשיות מבעד לכל דבר.

כאשר נתקלים בו, הוא ינוע לעבר היצור התבוני הקרוב ביותר הנמצא בטווח 20 מ'. אין לו מוח או תבונה ברות־הכרה, ולכן הוא חסין בפני כל דבר, מלבד שליטת בני־האלמוות. בן־אלמוות יכול לשלוט בכדורשחור, אולם הוא נמצא מעבר לשליטתם של בני־התמותה. למרבה המזל, הוא נדיר מאוד. ניתן להביסו באמצעות הלחש *שער*, או על־ידי *משאלה* מנוסחת היטב.

סביבה: כל סביבה.

לטא

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	7* (ג)
תנועה:	30מ' (10מ')
תעופה:	80מ' (27 מ')
התקפות:	1 נשיכה/1 עוקץ
נזק:	2ק8/1ק6 + רעל
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק6)
ניצל כמו:	ל4
מוראל:	9
סוג אוצר:	E
תבונה:	3
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	850

סוג מפלצת: מפלצת, ממשפחת הדרקונים (נדירה).

לטא נראה כדרקון דו־רגלי בעל זנב ארוך. בניגוד לדרקון, צבעם של הלטאים הוא, בדרך כלל, חום, אדום או גוון חלודה. מאימים אלה מעדיפות לחיות בצוקים או ביערות, אולם מצויות בכל מקום.

במהלך קרב, הלטא ינשוך ויניף את זנבו מעל לראשו, כדי לפגוע באויב הנמצא לפניו. קורבן שנעקץ מן הזנב חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעל או למות.

כמו רוב בני משפחת הדרקונים, הלטאים הם אוכלי־בשר. הם מעדיפים את טעמם של חיות עדר גדולות כצבאים ואיילים, אולם יתקפו גם אנשים בהם יתקלו ויאכלו את השאריות במידה וינצחו.

סביבה: הר, יער.

משא: 3,500 מט' במהירות מלאה; 7,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: X 3.

לטאיש

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1+2 (ב)
תנועה:	20מ' (7 מ')
שחייה:	40מ' (13מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק + 1
מספר מופיעים:	2ק6 (6ק6)
ניצל כמו:	ל2
מורל:	12
סוג אוצר:	D
תבונה:	6
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	25

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

יצורים שוכני־מים אלה נראים כבני־אדם בעלי ראש לטאה, טלפי לטאה, עור עטוי קשקשים וזנב. לטאישים חיים לרוב בביצות, בנהרות ולאורך החופים, כמו גם במבוכים. הם חיים בשבטים ומנסים, לעיתים קרובות, לתפוס בני־אדם ודמויי־אדם, כדי לקחת את הקורבנות למאורה השיבטית בתור מנה עיקרית למשתה חגיגי.

לטאישים הם רק תבוניים למחצה; הם משתמשים בחניתות ובאלות גדולות (התייחס אליהן כאל אלות ברזל) ומקבלים בונוס 1+ לגלגולי הנזק בשל כוחם הרב.

אחד מכל עשרה לטאים יודע לדבר מעט בשפה המדוברת. ד"שים יוכלו לנהל משא ומתן עם לטאישים שיודעים לדבר. אולם, אם הלטאישים רעבים מאוד, והד"שים אינם יכולים לספק להם מספיק מזון, הלטאישים יעדיפו לאכול את הד"שים. ללטאישים חיים קשים. את מרבית זמנם הם מבלים בצייד. לעיתים הם משכירים עצמם לגזעים אחרים כגששים או כלוחמים. כל עניינם בגזעים אחרים הוא תועלתני - מה יכול הגזע המסוים לעשות עבורם (למשל, לספק להם מזון בדרך זו או אחרת).

מינים אחדים של לטאישים יהיו בצבעי ירוק או חום, בעוד אחרים עשויים להיות צבעוניים ביותר: אדום בוהק, כחול, צהוב וירוק, כמו מספר סוגי זוחלים אחרים.

יכולים להיות לטאישים מטילי לחשים; ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, נהר/אגם, ביצה.



לטאה ענקית

	שממית	*דרקונית*	*זיקית מקורננת*	*טואטרה*
דירוג שריון:	5	5	2	4
קוביות פגיעה:	1+3 (ב)	2+4 (ב)	5* (ג)	6* (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')	40מ' (13מ')	30מ'(10מ')
דאיה:	50 מ' (17 מ')			
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה/1 קרן	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק8	1ק10	2ק4/1ק6	1ק4/1ק4/2ק6
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק10)	1ק4 (1ק8)	1ק3 (1ק6)	1ק2 (1ק4)
גלגול הצלה כ:	ל2	ל3	ל3	ל3
מורל:	7	7	7	6
סוג אוצר:	U	U	U	V
תבונה:	2	2	2	2
נטייה:	נייטראלי	נייטראלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	50	125	300	275

סוג מפלצת: חיה ענקית (שכיחה).

שממית: זוהי לטאה שאורכה מטר וחצי וצבעה כחול עם נקודות חומות־כתומות. השממיות הן טורפות ליליות. הן צדות על־ידי טיפוס על קירות ועצים באמצעות רגליהן המיוחדות וצניחה על הקורבנות העוברים מתחתן.

דרקונית: הדרקונית היא לטאה באורך 2 מ', בעלת כנפי־עור בין רגליה. היא פורשת כנפיים אלה כדי לדאות באוויר, כמו סנאי מעופף. הדרקוניות נמצאות לרוב מעל האדמה, אף כי לעיתים הן זוחלות אל תוך מערות, כדי לחמוק ממזג אוויר חם או קר מאוד. לטאות אלה הן טורפות, וידוע כי הן תוקפות הרפתקנים.

זיקית מקורננת: אורך הזיקית המקורננת עולה במקצת על 2 מ' והיא יכולה לשנות את צבעה כדי להסוות את עצמה. היא מפתיעה בגלגול של 1 עד 5 (בק6). הזיקית המקורננת יכולה לשלח את לשונה הארוכה למרחק מטר וחצי. פגיעה מוצלחת פירושה שהקורבן נתפס על־ידי הלשון, נמשך אל תוך לועה של הזיקית וננשך בשווי 2ק4 נקודות נזק. הזיקית המקורננת מעדיפה חרקים ענקיים, אולם בזמן מחסור תסתפק גם בטרף אנושי. היצור יכול לתקוף גם באמצעות קרנו (1ק6 נקודות נזק) ולהשתמש בזנבו כדי להפיל את תוקפיו (בצע גלגול התקפה נוסף; לא נגרם כל נזק, אולם המטרה מנועה מלתקוף בסיבוב הבא).

טואטרה: טואטרה היא לטאה טורפת, שאורכה כ־2.5 מ' והיא נראית כהכלאה בין איגואנה וקרפדה. עורה בצבע זית עכור וזיזים לבנים משתרעים לאורך גבה. עיני הטואטרה מכוסות בקרום, הרגיש לשינויי טמפרטורה בשעה שהעיניים נעצמות, דבר המסייע לטואטרה "לראות" בחשיכה (זיוונות ל־30 מ').

סביבה: מערה, מדבר, יער.

משא: לטאות ענקיות יכולות לשאת 500 מט' X הקב"פ שלהן במהירות מלאה, או 1,000 מט' X הקב"פ שלהן במחצית המהירות. לא ניתן לאלפן כחיות רכיבה, אלא אם שה"מ מאפשר זאת. שה"מ יכול לדרוש שכירת מאמן לטאות מיוחד.

מכפלת שריון: X 3.

לטאה תלת־ראשית (טריסכאטופס)

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	20* (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	3 קרניים
נזק:	1ק8/2ק8/2ק8
מספר מופיעים:	0 (1ק6)
ניצל כמו:	ל10
מורל:	9
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	175

סוג מפלצת: חיה פרה־היסטורית (נדירה מאוד).

זהו דינוזאור אוכל־עשב משוריין. הוא הולך על 4 רגליו כמו פיל. אורכו 10 מ' ומשקלו נע בין 10 ל־12 טון. שריון דמוי־קולר צומח סביב ראשו ומגן על צווארו, וכלי נשקו כוללים קרן קצרה הצומחת מאפו ושתי קרניים ארוכות הצומחות מעל עיניו. הלטאה התלת ראשית יכולה להגן על עצמה כנגד כל דבר, מלבד הדינוזאורים הטורפים הגדולים ביותר.

למרות היותה אוכלת־עשב, היא תוקפנית ומסוכנת, ובדרך כלל תתקוף מיד. ביכולתה להסתער (לנזק כפול) בהתקפתה הראשונה, ובכל התקפה נוספת, לאחר שהתרחקה מיריבה 20 מ' או יותר.

סביבה: שטח פתוח (פרה־היסטורי).

משא: 10,000 מט' במהירות מלאה. 20,000 מט' במחצית המהירות.



ליץ'*

רמת הטלת הלחשים, נקודות הפגיעה וערך הנק"נ של הליץ'

דרגת ליץ'

כוהן	נק"פ	ערך נק"נ
21****	9ק6 + 12	10,500
22****	9ק6 + 13	11,750
23****	9ק6 + 14	13,000
24****	9ק6 + 15	14,250
25****	9ק6 + 16	15,500
26****	9ק6 + 17	16,750
27****	9ק6 + 18	18,000
28****	9ק6 + 19	19,250
29****	9ק6 + 20	20,500
30****	9ק6 + 21	21,750
31****	9ק6 + 22	23,000
32****	9ק6 + 23	24,250
33****	9ק6 + 24	25,500
34****	9ק6 + 25	26,750
35****	9ק6 + 26	28,000
36****	9ק6 + 27	29,250

דרגת ליץ'

קוסם	נק"פ	ערך נק"נ
21*****	9ק4 + 12	12,500
22*****	9ק4 + 13	14,000
23*****	9ק4 + 14	15,500
24*****	9ק4 + 15	17,000
25*****	9ק4 + 16	18,500
26*****	9ק4 + 17	20,000
27*****	9ק4 + 18	21,500
28*****	9ק4 + 19	23,000
29*****	9ק4 + 20	24,500
30*****	9ק4 + 21	26,000
31*****	9ק4 + 22	27,500
32*****	9ק4 + 23	29,000
33*****	9ק4 + 24	30,500
34*****	9ק4 + 25	32,000
35*****	9ק4 + 26	33,500
36*****	9ק4 + 27	35,000

דירוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	ראה למעלה (ב)
תנועה:	30מ' (10מ')
התקפות:	1 נגיעה או 1 לחש
נזק:	1ק10 + שיתוק או בהתאם ללחש
מספר מופיעים:	1 (1)
גלגול הצלה:	סוג דמות ודרגה
מורל:	10
סוג אוצר:	ראה תיאור
תבונה:	18+
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	ראה למעלה

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (נדירה מאוד).

ליץ' הוא מפלצת אלמתה רבת־עוצמה שמוצאה קסום. הוא נראה כשלד עטוי בגדים יפים, והיה בעבר מכשף או כוהן תוהו מרושע בדרגה 21 ומעלה (לעיתים קרובות 27 עד 36). הליץ' מסוגל עדיין להטיל את לחשיו כאילו היה חי ועל כן הוא מסוכן מאוד. הליץ' אינו נודד בדרך כלל, אלא שוהה במאורתו המוגנת או בקרבתה. מאורה כזו יכולה להיות מבוך, קבר, קטקומבה או נקרופוליס ("עיר המתים").

עצם ראיית הליץ' גורמת פחד לכל היצורים בדרגה 5 ומטה (ללא גלגול הצלה). נגיעתו בלבד גורמת 1ק10 נקודות נזק ויכולה לשתק כל יצור למשך 1ק100 ימים (למרות שכאן חל גלגול ההצלה, ואפשר לבטל את השיתוק באמצעות לחש).

לפני כל היתקלות בליץ' על שה"מ לבחור את לחשי היצור. יש לעשות זאת בזהירות רבה, שכן הליץ' נבון מאוד וישתמש בלחשיו בצורה הטובה והיעילה ביותר. שים לב כי המוראל הנתון לליץ' הוא 10, אולם בשעת סכנה ממשית הליץ' ינוס.

ליצ'ים הם אלמתים, ולכן כוהנים יכולים לגרשם (אולם לא להשמידם). הם חסינים בפני *הקסמה, הרדמה, רפיסות מוח, שינוי צורה, קור, ברק* ולחשי *מוות*. ניתן לפגוע בהם רק באמצעות כלי נשק קסומים. הם חסינים בפני השפעות כל הלחשים בעוצמה השלישית ומטה.

מחוץ למאורתו נושא הליץ' תמיד 1ק4+1 כלי קסם חזקים, לעת צרה. עליך לבחור אותם, ולא באקראי. במאורתו יהיו לליץ' עוד 4ק8 חפצים קסומים (או יותר), וכמות נוספת של מטבעות, אבני־חן ותכשיטים הניתנים לסוג אוצר H בפרק 16 (אך בסיכוי של 90% לכל אחד). מספר המלכודות וההגנות האחרות ומידת חומרתן יעמדו ביחס ישיר לגודל האוצר.

לליץ' הקוסם יש לרוב 1ק2 לחשים קבועים – לרוב *גילוי נעלם מהעין* או *מעוף*.

לליץ' כוהן יש לרוב 3ק4 אלמתים אחרים, המתפקדים כמשרתיו. לרוב נמצאת מאורה מלאה מכל סוג (מקסימום מספר המופיעים).

כל אחד מסוגי הליץ' יכול לזמן אלמתים חזקים אחרים לעזרתו. הזימון יעשה על ידי התרכזות, והיצורים יגיבו ויופיעו תוך 1ק100 סיבובים, בהתאם למרחק בו הם נמצאים. ניתן לזמן ללא הגבלה, אך כל סוג יצור יגיב, לכל היותר, אחת ליום. כדי להחליט באקראי אילו יצורים יגיבו לזימון, גלגל 1ק20 ופנה לטבלה הבאה. גלגל שנית אם סוג היצור הגיב כבר באותו יום.

גלגול	יצור
1־5	ספקטר (2ק4)
6־9	ערפד (1ק6)
10־12	פנטום, צל (1ק3)
13־15	שד, רוח (1ק2 תוהו)
16	שד, פולטרגייס (1ק2)
17	דיבוק, דרוג'
18	דיבוק, רבננט
19	צל־ליל (כל 1)
20	בוהה אלמת

ערפד מזומן עשוי להיות (25% סיכוי, בדוק עבור כל אחד) קוסם או כוהן בדרגה 7 עד 9 (1ק6 + 3).

ליצ'ים הם אשפי־הרשע. יש להם צבאות חשאיים ורשתות מרגלים ואלמתים. לכל אחד מהם יש מטרה: האחד עשוי לרצות להגיע לאלמוות, אחד ירצה לשרת בן־אלמוות מרושע מספירת האנטרופיה ואחר עשוי לרצות להפוך את העולם כולו למגרש המשחקים של האלמתים. לכל ליץ' במערכה יהיה שם, סגנון ומניעים משלו.

סביבה: חורבות.

מגיפת חרקים *

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2*, 3*, או 4* (ק)
תנועה:	10 מ' (3 מ')
תעופה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1 אזור השפעה
נזק:	ראה תיאור
מספר מופיעים:	נחיל אחד (1ק3 נחילים)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מורל:	11
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	25, 50 או 125.

סוג מפלצת: חיה נחותה, קסומה (נדירה).

מגיפת חרקים אינה יצור אחד, אלא קבוצת חרקים קטנים הפועלים יחדיו. הם עשויים להימשך לאור או לריחות מוזרים, או להגן על מאורתם. השתמש במאפיינים אלה למקרים בהם נתקלת חבורה בכוורת דבורים או בעדת צרעות, למשל.

הנחיל יכול למלא אזור של 10X3X3 מ' או יותר. החרקים הם בגודל רגיל, זוחלים (נמלים, לטאות או עכבישים), מעופפים (דבורים או צרעות) או שניהם גם יחד (חיפושיות או ארבה).

אין צורך לגלגל התקפה עבור הנחיל; הוא נמצא ב"אזור השפעה" ופוגע אוטומטית. כל היצורים המשוריינים באזור (וכל מפלצת בעלת דרג"ש 5 ומעלה) סופגים אוטומטית 2 נקודות נזק בכל סיבוב. דמויות חסרות שריון (ומאימים בעלות דרג"ש 6 ומטה) מאבדות 4 נקודות בכל סיבוב.

כל קורבן הבורח מן הנחיל, או מכה בנחיל במקום לבצע התקפה נוספת או פעולה אחרת, מאבד רק נקודה אחת בסיבוב הבא. כדי להכות בנחיל בצורה יעילה, יש להשתמש בכלי־נשק או בלפיד; מכות בידים חשופות אינן משפיעות כלל.

אם הנחיל ניזוק, הוא ירדוף אחר תוקפו ולא ירפה (מורל 11). באפשרותו של הקורבן להימלט בכל זאת, על־ידי יציאה מטווח הראייה (*היעלמות מעין*, התחבאות מאחורי פינה וכדומה), או צלילה מתחת למים (פעולה ההורגת את כל החרקים לאחר סיבוב אחד, במהלכו נגרם עדיין נזק).

סביבה: כל סביבה (חוץ מאזורי קוטב).

מדוזה

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	4** (ב)
תנועה:	30 מ' (10מ')
התקפות:	1 הכשה + מיוחדת
נזק:	1ק6 + רעל
מספר מופיעים:	1ק3 (3ק4)
ניצל כמו:	ל4 (ראה בהמשך)
מורל:	8
סוג אוצר:	F (V)
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	175

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה). מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

מדוזה נראית כאשה אנושית, שנחשים חיים צומחים מתוך ראשה במקום שיער. המדוזות הינן קסומות ביותר ומראה המדוזה לבדו יהפוך יצור לאבן, אלא אם הוא מצליח בגלגול הצלה כנגד הפיכה לאבן. אולם, השפעה זו תפעל אך ורק על יצור אחד בכל סיבוב, ודמויות יכולות להתבונן

בהשתקפותה של מדוזה במראה ללא סכנה. אם מדוזה רואה את בבואתה היא, עליה לגלגל הצלה כנגד הפיכה לאבן או שהיא תאבן את עצמה!

בקרב, המדוזה מגלגלת גלגול התקפה אחד עבור נשיכות הנחשים, ואם הן פוגעות, על הקורבן לגלגל הצלה כנגד רעלים (בנוסף לספיגת 1ק6 נקודות נזק) או למות תוך תור אחד. המדוזות לובשות לעיתים קרובות גלימות שכובע מחובר אליהן לשם הסוואה, כדי שיוכלו לגרום לקורבנותיהן להסתכל בהן.

כל מי שמנסה לתקוף מדוזה מבלי להסתכל לעברה חייב להפחית 4 מגלגול ההתקפה שלו, והנחשים יתקפו עם בונוס של +2 לגלגולי ההתקפה שלהם. המדוזה זוכה גם בבונוס +2 לכל גלגולי ההצלה שלה כנגד לחשים, בשל טבעה הקסום.

מדוזות רבות הינן מרושעות. אחרות הינן למדניות מתבודדות – חכמות זקנות, היכולות להדריך גיבורים בהרפתקותיהם ואשר מסתירות את מראן הקטלני תחת מסווה.

ישנן מדוזות מטילות לחשים (ראה תחת "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק).

מדוזות הן ילידות המישור הראשוני ומישורן הביתי – מישור יסוד האדמה – גם יחד.

מישור האדמה: במישור האדמה, המדוזה היא מסה מכוערת ומיוסרת, עם זרועות באורך 3 מ', המחוברות לגוף קטן, כדורי ושמנמן. מספר עיניים הממוקמות על מחושים בולטות גם הן מתוך הגוף. בפה יש שיניים רבות. הזרועות משמשות הן לתנועה (60 מ' (20 מ')) והן לקרב. המדוזה יכולה לתקוף באמצעות 10 זרועות לסיבוב; כל פגיעה מצריכה גלגול הצלה כנגד שיתוק (האורך 2ק4 סיבובים במקרה של כשלון). קורבן משותק נשאב אל פה המדוזה וננשך ל־2 עד 16 (2ק8) נקודות נזק לסיבוב (אין צורך בגלגול התקפה בזמן שהקורבן משותק).

נתוני מישור יסוד האדמה: דרג"ש 4, קב"פ 8 **, תנ 60 מ' (20מ'), ממ 1־4 , ניצל כ: ל4 , מר 9 , סא F (V) , נט תוהו, נק"נ 1,750 .

סביבה: מערות, חורבות; מישור האדמה.

מהלך בלתי נראה (ססאי)

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	8* (ב)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	1 מכה
נזק:	4ק4
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל8
מורל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	11
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	1,200

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה).

מהלך בלתי־נראה הוא מפלצת קסומה, דומה לבני אנוש, הבאה ממישור קיום אחר בעקבות זימון של קוסם (לחש *מהלך בלתי־נראה*). אם מקבל המהלך – המזומן משימה פשוטה וברורה, שאפשר להשלימה במהירות, הוא יבצעה כיאות. אם המשימה ארוכה או סבוכה, היצור ינסה לעוות את מטרתה, בעודו ממלא אחר ההוראות המדויקות. למשל, אם נאמר לו לשמור על אוצר למשך יותר משבוע, המהלך הבלתי־נראה עשוי לקחת עימו את האוצר למישורו שלו ולשמור עליו שם לנצח.

לעיתים קרובות נשלח המהלך הבלתי־נראה כדי לעלות על עקבותיהם של אויבים ולחסלם. הוא נבון מאוד, וגשש מעולה. אם הקורבן אינו יכול לגלות נעלמים מהעין, המהלך הבלתי־נראה יפתיע אותו ב־1 עד 5 (ב־1ק6). יצור בעל יכולת גילוי נעלמים מעין יקבל בונוס +4 כשיתקיף מהלך בלתי־נראה. המהלך ישוב למישורו אם יחוסל, אם יבוטל הלחש, או אם ישלים את משימתו.

גזע "המהלכים הבלתי־נראים" (שהוא השם האנושי שניתן לגזע זה), חי במישור יסוד האוויר. הוא קורא לעצמו "ססאי". מהירות המהלכים הבלתי־נראים גבוהה הרבה יותר במישורים שלהם: 120 מ' (40 מ').

מישור האוויר: במישורם הביתי דומים המהלכים הבלתי־נראים לדופלגנגרים; ביכולתם לקרוא מחשבות ולשנות את צורתם כמעט לכל צורה הרווחת במישורם. הם מופיעים לרוב כיסודוני אוויר, כג'ינים או כמשרתים אווריריים. צורתם האמיתית זהה כמעט לצורתו של יסודון אוויר, אולם גזע זה יוכל להבדיל ביניהם. הססאי נשכרים לעיתים על־ידי ג'ינים ומשרתים אווריריים כמרגלים וכשומרים.

קב"פ הססאי במישור האוויר הוא 1 עד 12, אף כי בצורותיהם האמיתיות גודלם כגודל אדם. חלקם יודעים להשתמש בלחשים. הם מעדיפים משא ומתן על־פני מלחמה ויש להם אויבים מעטים בלבד. הם מפחדים מיצורים ומהתקפות מסוג אדמה.

סביבה: כל סביבה, מישור האוויר.

מוג'ינה

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	8* (ב)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	2 כלי־נשק + מיוחד
נזק:	1ק6 או בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל8
מורל:	9
סוג אוצר:	E
תבונה:	10
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	1,200

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד).

בצורתה הטבעית נראית המוג'ינה כאדם חסר פנים. במקום בו אמורים להימצא העיניים, החוטם, האוזניים והפה אין דבר, הפנים חלקים כקליפת ביצה. אולם, המוג'ינה יכולה ליצור אשליה שתעניק לה פנים כרצונה. לעיתים קרובות היא מתחזה לבן־אדם עד שהיא מחליטה לתקוף.

המוג'ינה חזקה מאוד ויכולה להשתמש בכלי־נשק דו־ידניים (חוץ מרומח, נשק־מוט ורובה־קשת). בקרב היא משתמשת בשני כלי־נשק: אחד בכל יד. יש לה סיכוי זהה לפגיעה בכל אחד מכלי־הנשק.

מוג'ינה יכולה לגרום לפניה האמיתיים (הריקים) להופיע, כרצונה. כל יצור בעל 5 קב"פ (דרגות) או פחות, הרואה פנים אלה, נס אוטומטית בבהלה למשך 1ק3 סיבובים במהירות הגבוהה פי 3 ממהירותו הרגילה. יצורים בעלי קב"פ גבוהות מ־5 (דרגות) חייבים לבצע גלגול הצלה כנגד בדידים או לנוס גם הם.

לעיתים קרובות מצטרפת המוג'ינה לחבורת הרפתקנים כלוחמת שכירה. היא יכולה לשרת בנאמנות תקופה ארוכה, מבלי לגלות את פניה האמיתיים. אולם, אם תינתן לה ההזדמנות, היא תגנוב מהחבורה ככל שתוכל ותימלט מן המקום.

מוג'ינות יכולות לדבר בשפה המדוברת, שפת המוג'ינות, ובשפת הנטייה שלהן. מוג'ינות הן יצורים קסומים, אשר נוצרו כדי לרדוף את המין האנושי. כל המוג'ינות זהות מבחינה פיזית ומבחינה רגשית; הן מלאות שנאה לכל יצור בעל תכונות אישיות. הן שונאות במיוחד בני־אדם, שהינם הגזע האינדיבידואלי והמגוון ביותר.

סביבה: כל סביבה, מקום בו נמצאים בני־אדם.

מומיה*

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	5+1** (ב)
תנועה:	20מ' (7מ')
התקפות:	1 נגיעה
נזק:	1ק12 + מחלה
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק12)
ניצל כמו:	ל5
מורל:	12
סוג אוצר:	D
תבונה:	6
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	575

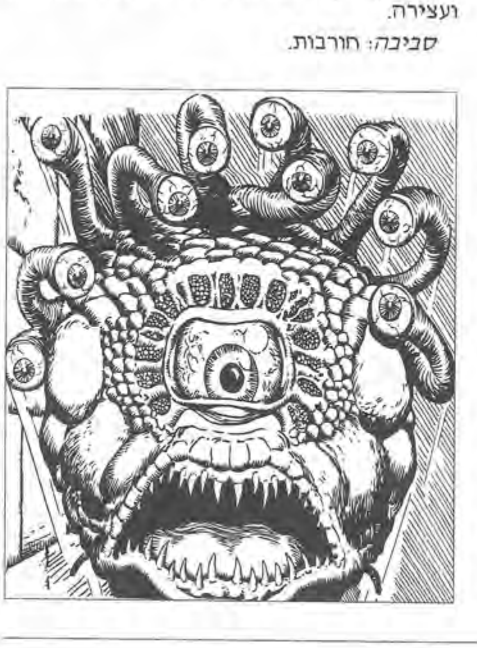
סוג מפלצת: אלמת, קסומה (נדירה).

מומיות הן מפלצות אלמתות; הן עשויות מגופות אצילים ושומרים, שנעטפו ונחבשו בקפידה לאחר מותם ושוכנות בקרבת חורבות וקברים נטושים. מומיות נוצרות לרוב כשומרות לקברים אלה. עליהן להרוג את כל מי שנכנס לקבר, אפילו אם יאלצו לעקוב אחר החודר עד קצה העולם.

כל דמות הרואה מומיה חייבת לבצע גלגול הצלה כנגד שיתוק או לעצור ולהשתתק מפחד עד שהמומיה יוצאת מטווח הראייה. נגיעת המומיה גורמת בנוסף לנזק גם למחלת ריקבון איומה (אין גלגול הצלה), שאינה מאפשרת כל ריפוי קסום, ומאטה את קצב הריפוי ל־10% מן הקצב הרגיל. המחלה תימשך עד שימצא לה מרפא קסום.

מומיות יכולות להיפגע רק מלחשים, מאש או מכלי־נשק קסומים, כל אלה גורמים רק מחצית מן הנזק. הן חסינות בפני הרדמה, הקסמה ועצירה.

סביבה: חורבות.



מוציא להורג (ובריון)

דירוג שריון:	4 או טוב יותר
קוביות פגיעה:	1** עד 12****** (ב)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק או מיוחד
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק12)
ניצל כמו:	גנ (רמה־קב״פ)
מוראל:	7 או גבוה יותר
סוג אוצר:	(ת+ש), ו
תבונה:	12
נטייה:	נייטרלי

ערך נק״נ על־פי קב״פ:

16	=**1
30	=**2
65	=**3
175	=**4
425	=**5
950	=***6
1,650	=***7
2,850	=****8
3,700	=****9
4,750	=*****10
5,100	=*****11
6,500	=******12

סוג מפלצת: בן־אדם (נדיר).

מוציאים להורג הם דב״שים אנושיים, העובדים למען שליטי דומיניונים. הם מאומנים בהריגת פושעים שנידונו למוות. רוב המוציאים להורג מיומנים בשימוש בכלים בעלי להב, בחבלים וברעלים, וביכולתם לחסל פושעים בצורה נקיה ויעילה.

כל המוציאים להורג המקצוענים שייכים לגילדה משלהם, הקשורה לגילדת הגנבים. המוציאים להורג שומרים את זהותם האמיתית בסודי סודות ועוטים תחפושות ומסכות כאשר הם מבצעים את מלאכתם. לרבים מהם חנויות רגילות, והם עשויים להיראות כאנשי עיר רגילים לגמרי. מוציאים להורג בעלי 6 קב״פ או יותר לא ניתן לזהות בתחפושותיהם 90% מן הזמן; ובנוסף, הם לומדים שפות שונות, כדי לשפר את הסוואתם. מוציאים להורג בעלי 10 קב״פ ומעלה יכולים אף להשתמש בלשונות הסודיות של נטיות אחרות.

בריונים: בתוך גילדת המוציאים להורג קיים ארגון סודי. מוציאים להורג מרושעים אלה נהנים ממקצועם יותר מדי, ומציעים את שירותיהם בשוק החופשי. אחרים קוראים להם "רוצחים שכירים" או "בריונים", אך הם מכנים את עצמם "פרגמטיים" ("האנשים המעשיים").

בניגוד לגילדת הגנבים, הפרגמטיים אינם נתמכים על־ידי הרפתקנים ושליטים. הם נשכרים לעיתים על־ידי דב״שים, במיוחד דב״שים תוהים. ד״שים, לעומת זאת, אינם נוהגים לבוא עימם במגע כלל; ארגונם מסוכן הן כאויב והן כידיד. הרוצחים השכירים הם הפכפכים ואין לבטוח בהם; הם סוחטים כסף מלקוחות קודמים, תוך איומי חשיפה, חטיפה ואפילו רצח.

הם מעדיפים עורמה, תחבולות ומארבים על־פני התקפה ישירה. לעיתים קרובות, הם משתמשים בחפצים קסומים כשהם מתקיפים יריבים רבי עוצמה; שיקויים, טבעות וחפצי־קסם שונים עדיפים. הבריונים משתמשים רק לעיתים רחוקות בכלי־נשק קסומים; הם מעדיפים כלים זולים ויעילים, אותן ניתן להשאיר מאחור. לעולם לא ישתמשו בלחשים, למרות שביכולתם לשכור (או לקחת מנהיג) מטיל־לחשים מרושע. הבריונים נוהגים לסגת כשהם נפצעים או אף מתגלים, בהתאם למצב. הם אינם נוהגים לתקוף הרפתקנים, ביודעם כי לחשים וכלי־נשק קסומים עלולים להיות קטלניים. אולם, קבוצת בריונים יכולה לארוב לקבוצת הרפתקנים כאשר סיכוייה טובים, במיוחד אם החבורה פגועה עדיין מן הקרבות האחרונים. לפעמים יישכרו הבריונים כשומרים, אם תובטח להם בתמורה עזרה מכוהנים מדרגה גבוהה, במקרה שיפצעו או יחוסלו. לעיתים נדירות בלבד הם מתרועעים עם שודדים או עם קבוצות שוליים אחרות; במקרה כזה, השודדים לא יידעו מהי זהותם האמיתית.

יכולות בריון מיוחדות: הבריון מכיר שיטות חיסול מהירות, יעילות ושקטות. הוא ניחן בכל היכולות של גנב באותה דרגה. למשל, בריון בעל 6 קב״פ יטפס על קירות עם 92% סיכויי הצלחה. בריונים משתמשים בגלגול ההתקפה הרגיל למאימים ולא בגלגול של השחקנים.

בריון יכול להתכונן להפתיע קורבן; במקרה כזה, גלגול של 1 עד 3 (ולא 1 עד 2) מורה על הפתעה. ההכנות כוללות לרוב תחפושת, הצלחה בתנועה שקטה (כיכולת הגנב) וחוט חזק או כלי־נשק מחודד מוכנים לפעולה, כל זאת תוך הסתתרות, במידת האפשר, בצללים.

אם בריון מוכן כהלכה מצליח להפתיע, הקורבן עשוי למות כתוצאה ממכה אחת, ללא קשר לנקודות הפגיעה. אין כל גלגול התקפה; במקום זאת, סיכוי ההצלחה הבסיסי הוא 50%, תוך התאמה על פי קב״פ, כמפורט להלן: אם דרגת הקורבן גבוהה מזו של הבריון, הפחת 5% על כל קב״פ; אם דרגת הקורבן נמוכה מזו של הבריון, הוסף 5% על כל קב״פ הפרש; אם הבריון לא הצליח להפתיע, יתבצע גלגול ההתקפה הרגיל והנזק הרגיל יגרם, אם ההתקפה הצליחה. פגיעה מוצלחת דורשת גם גלגול הצלה כנגד רעלים, אם הבריון השתמש ברעל.

דוגמה: בריון בעל 7 קב״פ, המנסה להרוג לוחם בעל 3 קב״פ, סיכוי של 50% פלוס 20% (4 דרגות קב״פ הפרש ביניהם), או 70%. אם אותו בריון ינסה להרוג לוחם בדרגה 25, הסיכוי יהיה 50% פחות 10% (הפרש של שתי קב״פ), או 40%. זכור, כי ללוחם יש רק 9 קב״פ (למרות תוספת או הפחתת נקודות פגיעה מעבר לכך), להבדל של 2 קב״פ בלבד בדוגמה זו.

סביבה: כל סביבה; מיושבת.



מינוטאור

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	6 (ג)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)
התקפות:	1 נגיחה/1 נשיכה או 1 כלי־נשק
נזק:	1ק6/ 1ק6 או על־פי כלי־נשק + 2
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק8)
ניצל כמו:	ל6
מוראל:	12
סוג אוצר:	ג
תבונה:	5
נטייה:	תוהו
ערך נק״נ:	275

סוג מפלצת: מפלצת (שכיחה).

מינוטאור הוא יצור גדול בצורת אדם, בעל ראש, עור ומזג של פר. הוא גדול מאדם (גובהו 2,5 עד 3 מ׳) והוא נוהג לאכול בני־אדם. הוא יתקוף כל דבר בגודלו או קטן ממנו וירדוף אחר הטרף כל עוד ניתן לראותו. מינוטאורים הם תבוניים למחצה. חלקם משתמשים בכלי־נשק, כשהם מעדיפים חנית, אלה או גרזן; בעשותם כן, הם מקבלים בונוס 2+ לגלגולי הנזק, בשל כוחם הרב. בסיבוב בו משתמש המינוטאור בנשק אין הוא יכול לנגוח או לנשוך. מינוטאורים חיים לרוב במחילות או במבוכים.

מינוטאורים בעלי תבונה רבה מן הרגיל יכולים להיות מטילי לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, חורבות.

מיסטיקן

	מיסטיקן	*מנהיג*
דירוג שריון:	6	3
קוביות פגיעה:	4 (ק6) (ב)	7 (ק6) (ב)
תנועה:	50מ׳ (17מ׳)	60מ׳ (20מ׳)
התקפות:	1 כלי־נשק או יד	1 כלי־נשק או 2 ידיים
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק או 1ק6 + 1	בהתאם לכלי־הנשק או 1ק10/1ק10
מספר מופיעים:	1ק8 (6ק8)	ראה תיאור
ניצל כמו:	ל4	ל6
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)	10
סוג אוצר:	(ת), ס,נ,מ,ל,ט	ס,נ,מ,ל,ט
תבונה:	12	12
נטייה:	כל נטייה (לרוב סדר)	כל נטייה (לרוב סדר)
ערך נק״נ:	175	1,650

סוג מפלצת: בן־אדם (נדיר).

מיסטיקן הוא אדם, המנהל בעקביות ובאדיקות אורח חיים מסוים של מדיטציה, לימוד ואימון פיזי. המיסטיקנים גרים במבנים מיוחדים הנקראים "מנזרים"; אלה ממוקמים הרחק ממקומות יישוב ותרבות אחרים. עשויים להיות דב״שים מיסטיקנים, אך ניתן להיתקל במיסטיקנים גם במסעות צליינות, או במשימות ובהרפתקות למען מנזרם. מיסטיקנים הם, בדרך כלל (75%), סדרניים, אף כי גם לנטיות אחרות יש ייצוג בקרבם. כולם, ללא יוצא מן הכלל, נאמנים למורם ורבם המיסטיקן. כל רכושם החומרי שייך למנזר ומושאל למיסטיקנים יחידים לפי הצורך.

מיסטיקנים מופתעים בגלגול של 1. הם אינם נוהגים לעטות שריון או חפצי הגנה (טבעות, גלימות וכדומה). במצבים מסוימים, ביכולתם

להשתמש בשיקויים או בחפצי קסם אחרים. הם מאומנים בשימוש בכלי־נשק רבים, אולם אינם נוהגים לשאת עימם. הם ניחנים ביכולת לחימה בידיים חשופות.

המיסטיקנים ניחנים ביכולות הגנב הבאות: מציאת/פירוק מלכודות, תנועה חרישית, טיפוס על קירות, התחבאות בצללים (ראה טבלה). פעם ביום יכול המיסטיקן לרפא לעצמו 4 נקודות נזק (7 נקודות למנהיג) על־ידי התרכזות למשך סיבוב אחד.

יכולות גנבים מיסטיקנים	מיסטיקן	מנהיג
מציאת מלכודות	25%	40%
פירוק מלכודות	25%	38%
תנועה חרישית	35%	48%
טיפוס על קירות	90%	93%
התחבאות בצללים	24%	35%

כאשר פוגשים 7 או 8 מיסטיקנים, אחד מהם יהיה מנהיג, בעל 7 קב"פ. המנהיג יעלה את מוראל המיסטיקנים ל־10. המנהיג יכול להכות יצורים הפגיעים לכלי־נשק קסומים 1+ בידיו. אף כי ייתכן שמיסטיקן אחד או יותר יצטרפו לחבורה אם הדבר הוא לטובת המסדר שלהם, המיסטיקנים יכולים להישכר על־ידי הד"שים בשכר רגיל, 50 פ"ז ליום על כל קב"פ של מיסטיקן.

לרוב ניתן לזהות מיסטיקנים על־פי לבושם המיוחד, אך מאפיין נוסף הוא הצדעתם המיוחדת; כאשר הם פוגשים יצור אחר הנראה להם ידידותי, הם מרימים את אגרופם, מכסים עליו בידם השניה וקדים קלות. הדבר מסמל ברכה (הקידה), נכונים להילחם (האגרוף המונף) אך כוונות שוחרות שלום (היד המכסה את האגרוף).

פרטים נוספים אודות מסדרי הנזירים נמצאים בעמודים 134, 138.

סביבה: כל סביבה.

מכשפה

	מכשפה שחורה
דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	11**** עד 20******(ב)
תנועה:	50מ' (17מ')
התקפות:	2 טפרים או 1 לחש
נזק:	2ק4+רעל או לחש
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	כ (דרגה=קב"פ)
מוראל:	10
סוג אוצר:	C
תבונה:	12
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	ראה תיאור

	*מכשפת ים**
דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	8*** (ב)
תנועה:	50מ' (13מ')
התקפות:	1 פגיון/1 נגיעה+מבט
נזק:	1ק6/1 ניקוז אנרגיה + מיוחד
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	10
סוג אוצר:	G+M
תבונה:	12
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	2,300

ערכי נק"נ למכשפות שחורות על־פי קב"פ

11****	= 4,300	16******	= 7,350
12*****	= 5,625	17******	= 8,900
13*****	= 6,100	18******	= 10,225
14*****	= 6,500	19******	= 11,550
15*****	= 6,900	20******	= 13,175

סוג מפלצת: מכשפה שחורה: דמויית־אנוש (נדירה מאוד). מכשפה ימית: דמויית־אנוש, קסומה (נדירה מאוד).

מכשפות נראות כנשים אנושיות מכוערות מאוד, אך למעשה הן מאימים. כולן ניחנות ביכולת לשלוט באלמתים, כאילו היו גם הן אלמתות (למרות שאינן). לצורך חישובי שליטה, יש להתייחס לכל מכשפה כאילו היא בעלת קב"פ כפול (למכשפה ימית 16 קב"פ, למכשפה שחורה 22 עד 40 קב"פ; ראה תחת לגיונות האלמתים והחיילים, בהמשך הפרק לפרטים על השליטה באלמתים). כל אחד מסוגי המכשפות חסין גם פני כל היכולות המיוחדות של האלמתים (כולל ניקוז אנרגיה, שיתוק, מחלה או רעלים מתוצרת האלמתים וכדומה).

שחורה: למכשפה שחורה יש שיער שחור ועור שחור־כחלחל מכוסה יבלות. ביכולתה להטיל לחשים ככוהן (בדרגה המקבילה לקב"פ שלה), אך אין היא נוהגת להשתמש, בדרך כלל, בכוחות הריפוי שלה (אלא על עצמה), ומעדיפה במקום זאת לזרוע מוות והרס. אם אין המכשפה השחורה מטילה לחש, היא תשסף את אויביה באמצעות טופרי הברזל המורעלים שלה. כל קורבן שנפגע חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים (בעונש 4–) או למות.

מכשפות שחורות חיות במערות אפלות או בבקתות מבודדות ביערות אפלים. לעיתים קרובות הן מארחות לחברה שפכים, רירים, ג'לים ופודינגים, ותמיד הן מלוות במאימים מרושעות אחרות, רובן (אך לא כולן) אלמתות.

ימית: זהו אחד היצורים המכוערים ביותר בעולם, וגם מנהגיו הם מן המגעילים ביותר. כל מי שרואה אותו או אף נכנס לטווח של 10 מ' ממנו חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים בעונש 6– או לנוס בפחד ובבעתה למשך 1ק20+5 סיבובים. במכשפה ימית ניתן לפגוע רק באמצעות כלי־נשק קסומים או מוכספים. היא חיה לרוב במי אוקינוס רדודים, בקרבת החוף, אך יכולה לעלות ליבשה עד 3 שעות בכל פעם.

נגיעתה מנקזת דרגת אנרגיה אחת (כנקזן) וגורמת מחלה (אף אחד מהם אינו מאפשר גלגול הצלה).

סביבה: מכשפה שחורה: יער. מכשפה ימית: אוקינוס (חוף).

מלפרה*

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	9** (ג)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	2 טפרים, נשיכה + מיוחד
נזק:	1ק10/1ק10/1ק6
מספר מופיעים:	1 (1ק2)
ניצל כמו:	ל13
מוראל:	11
סוג אוצר:	E
תבונה:	10
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	2,300

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

מלפרה היא מפלצת ממימד הסיוטים, המקום בו מתפתחים רבים מן החלומות הרעים ומשתחררים אל מוחותיהם של אנשים הנמים את שנתם. המלפרה מופיעה רק בעקבות פעולות מסוימות של קוסם או בן אלמוות רב עוצמה; ישנה סברה, כי המימד ממנו באה הינו רעיל וקטלני לבני־אדם.

למלפרה פנים עצומים כשל פיל, וחדק קצר. ראשה מסתיים בקרניים גדולות. משני צידי החדק יוצאים חטים גדולים. החזה הוא אוסף של זרועות קצרות וחלקלקות. זרועותיה הארוכות והשריריות מסתיימות במצבטים גדולים, חדים ומשוננים. רגליה מלאות קורי עכביש וציפורניה חדות. ציבעה שחור כמו הלילה, אך עורקיה ועיניה אדומים.

בשעת קרב, המלפרה תתקוף באמצעות מצבטיה ותנשוך. אם שני המצבטים פגעו באותו קורבן, הקורבן נגרר אל חזה המפלרה בסיבוב הבא. זרועותיה הקצרות יתפסו את הקורבן אוטומטית; זרועות אלה מכוסות בחומר חומצתי, הגורם 2ק6 נקודות נזק בכל סיבוב. הקורבן יוכל להשתחרר רק כשהמלפרה תמות.

בנוסף, נשיפת המלפרה הינה רעילה. בכל פעם שהיא פוגעת בשעת נשיכה, על הקורבן לבצע גלגול הצלה כנגד רעלים (בבונוס 3+) או למות. המלפרה חסינה בפני חומצה ונפגעת רק מכלי־נשק קסומים.

חוץ מיכולות הקרב שלה, המלפרה יכולה גם לגלות נעלמים מעין ולפתוח את כל הדלתות, כאילו ניחנה בלחש *פריצה*. מאחר שהיא קשוחה ובעלת חסינות טבעית לקסמים, היא מבצעת גלגולי הצלה כלוחם בדרגה 13.

סביבה: כל סביבה, מימד הסיוטים.

מנטיקור

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6* + 1 (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')
תעופה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה או 6 קוצים
נזק:	1ק4/1ק4/2ק4 או 1ק6 כל אחד
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק4)
ניצל כמו:	ל6
מוראל:	9
סוג אוצר:	D
תבונה:	3
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	650

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

מנטיקור היא מפלצת איומה עם גוף אריה, כנפי עטלף עוריות קשות, זנב מעוטר קוצים ופנים של אדם בעל ניבים גדולים וחדים. היא נוהגת לחיות באזורי הרים פראיים.

למנטיקור 24 קוצים בזנבו וביכולתו לירות שישה מהם מדי סיבוב, גם בשעת מעוף (טווחים 17/33/60 מ'). היצור מחדש שני קוצים ליום. המזון החביב עליו ביותר הוא בני־אדם.

מנטיקורים עולים לעיתים קרובות על עקבותיהם של בני־אדם, אורבים להם ותוקפים אותם באמצעות הקוצים כאשר הם מתיישבים לנוח. טקטיקה נוספת היא לפשוט על הטרף כחתול ענק, להתגנב בזחילה לקורבן שאינו חושד במאומה. כאשר הקורבן נמצא בגפו, המנטיקור יורה לעברו סדרת קוצי זנב, מפיל אותו ואז אוכל אותו להנאה. לעיתים רחוקות יותר, קבוצת מנטיקורים תארוב ותתקוף קבוצת קורבנות.

סביבה: הרים.

משא: 3,000 מט' במהירות מלאה, או 6,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: 2X.

מפלצת הזחה

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6* (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
התקפות:	2 זרועות צייד
נזק:	2ק4/2ק4
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל6
מורל:	8
סוג אוצר:	D
תבונה:	3
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	500

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

מפלצת ההזחה נראית כפנתר שחור וגדול, בעל שש רגליים וזוג זרועות צייד הצומחות מכתפיה; אורכן של זרועות אלה 2 מטרים, קצוותיהן חדים כקרניים והן משמשות לתקיפה.

עורה של מפלצת ההזחה מעקם את קרני השמש, כך שהיצור נראה תמיד כאילו היה במרחק מטר לערך ממיקומו האמיתי. כל התוקף את מפלצת ההזחה מקבל עונש 2 לגלגול ההתקפה, בעוד המפלצת מקבלת בונוס 2+ לכל גלגולי ההצלה. אם היצור נפצע קשה (6 נקודות פגיעה ומטה), ביכולתו להשתמש בנשיכתו הפראית (2+ לגלגול התקפה, נזק 1ק6 נקודות).

מפלצת ההזחה אוכלת־בשר; היא צדה חיות עדר קטנות ביערות ובג'ונגלים. לעיתים היא תיכנס למבוך מתוך סקרנות, או בשל ריח מעורר תיאבון הבוקע ממנו. היא תתקוף חבורת ד"שים רק אם תהיה רעבה מאוד.

מפלצות ההזחה פוחדות מפני כלבי־הבהוב ושונאות אותם; תמיד הן יתקפו אותם או את מלוויהן. קיים חשד כי מפלצות ההזחה וכלבי־ההבהוב באים מאותו מישור קיום מרוחק, וכי הם נלחמים אלה באלה בכל המישורים.

סביבה: גבעה, ג'ונגל, יער.

מפלצת חלודה

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	5* (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1
נזק:	ראה תיאור
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל3
מורל:	7
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	300

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

גוף מפלצת החלודה מזכיר ארמדילו ענק, בעל זנב גדול ושתי אנטנות קדמיות וארוכות. אם מפלצת החלודה פוגעת במטרתה באמצעות אנטנה, כל שריון מתכת או נשק בלתי קסום מתפורר אוטומטית.

מפלצת החלודה נמשכת לריח המתכת, ואוכלת את החלודה שיצרו התקפותיה. מפלצת החלודה יכולה להיפגע מכל כלי־נשק. פגיעה מוצלחת פירושה כי גוף המפלצת נפגע, דבר שאינו פוגע בכלי־נשק המתכתי. פיסת מתכת קסומה שנפגעה מאבדת לרוב "פלוס" אחד על כל פגיעה, אולם יש לה סיכוי של 10% על כל פלוס להתנגד להתקפה. למשל, *למגן 1+* יש סיכוי של 10% להיחלץ מהתקפת מפלצת החלודה.

סביבה: מערה, חורבות.

מק

דירוג שריון:	4-
קוביות פגיעה:	11** עד 16** (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	2
נזק:	1ק6X10/1ק6X10+נשיפה משתקת
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל36
מורל:	12
סוג אוצר:	ראה בהמשך
תבונה:	בלתי ניתנת לדירוג
נטייה:	סדר (עם מנהיג) או תוהו (ללא מנהיג)

ערך נק"נ על־פי קב"פ:

11**	= 2,700
12**	= 3,000
13**	= 3,250
14**	= 3,500
15**	= 3,750
16**	= 4,050

סוג מפלצת: קונסטרוקט, קסום (נדירה מאוד)

מקים הם יצירי מתכת ענקיים (בגובה 5 עד 8 מ'), שנוצרו על־ידי גזע של מכשפים לא־אנושיים דמויי־חרקים שמתו זה מכבר. בעלי המנהיגים משמשים, בדרך כלל, כשומרים. מקים בודדים משוטטים לרוב באופן אקראי, תוך שהם תוקפים את מרבית היצורים שהם פוגשים.

מרבית המקים דומים ליוצריהם; תוויהם כתווי חרקים, חזיהם דמויי־חבית ויש להם רגליים וידיים ארוכות ובעלות חיבורים כפולים. אולם, קיימים גם מקים הדומים לענקים, ללטאות וליצורים רבים אחרים.

כל מק "רגיל" תוקף על־ידי הכאה באמצעות גפיו הכבדות ונושף ענן גז משתק בקוטר 7 מ' מסביבו. כל קורבן הנמצא בתחום הענן חייב לבצע גלגול הצלה כנגד כלי נשיפה (כל סיבוב) או להפוך משותק למשך 1ק3 סיבובים.

המקים אינם תבוניים, אולם הם מגיבים לפקודות מילוליות פשוטות מצד מנהיגיהם. התקפה המבוססת על קור תאט את המק לחצי ממהירותו הרגילה, אולם המקים חסינים בפני כל הלחשים האחרים מלבד *התפררות*.

סביבה: כל סביבה.

משרת אוורירי (אהוו)*

דירוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	16** (ב)
תנועה:	80 מ' (27 מ')
תעופה:	240 מ' (80 מ')
התקפות:	1
נזק:	4ק8
מספר מופיעים:	1 (1ק4)
ניצל כמו:	ל16
מורל:	9
סוג אוצר:	אין או מיוחד
תבונה:	12
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	4,050

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה).

המשרת האוורירי הוא דמוי־אנוש בצורתו. הוא נראה כגוש בצורת־אדם, העשוי ערפל והינו מוזר ומאיים. משרתים אוורירים הם ילידי מישור יסוד האוויר. שם הם ידועים בכינוי אחר, הנשמע לאוזן האנושית כ"אהוו". ניתן לפגוש בהם במישור החומר הראשוני רק כאשר מזמן אותם כוהן (ראה לחש הכוהן *משרת אוורירי*). לא איכפת להם להיקרא לעבודה; הם לא יהיו עויינים ולא ינסו לעוות את מטרת מזמנם במזיד, אולם הם שונאים מושבעים של בני־אדם המבקרים במישור האוויר.

כוהנים יכולים לזמן משרתים אוורירים כדי לבצע עבורם משימות. משרתים אווריריים שנקראו לא יילחמו; הם יקבלו רק פקודות שיורו להם לתפוס חפצים או אסירים ולהביאם בחזרה אל הכוהן. ביכולתם להיפגע רק מלחשים או מכלי־נשק קסומים. הם נעים במהירות־על ולרוב מפתיעים את טרפם (1 עד 7 ב־1ק8). הסיכוי להשתחרר מאחיזת המשרת האוורירי שווה למספר קוביות הפגיעה או דרגות הניסיון של הקורבן (למשל, ללוחם בדרגה 18 יש סיכוי של 18% להשתחרר מאחיזת המשרת האוורירי).

מישור יסוד האוויר: במישורם הביתי, יש לאהוו אימפריה מרושעת משלהם, השולטת על מקומות בהם אין (כמעט) אף יצור אחר. אויביהם הם ההליונים והג'ינים. הם פוחדים מיצורים ומהתקפות אדמה.

סביבה: מישור האוויר, כל סביבה.

משא: 5,000 מט' במהירות תעופה מלאה. 10,000 מט' במחצית המהירות, כאשר הם נושאים כלים או אסירים עבור אדונם הזמני.

נבג גז

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	1* (1 נקודות פגיעה) (ב)
תנועה:	10 מ' (3 מ')
התקפות:	1
נזק:	מחלה בלבד
מספר מופיעים:	1ק3 (1)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	9
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	13

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה).

נבג הגז זהה כמעט במראהו לבוהה (ראה בוהה), אולם, למעשה הינו סוג של פטריה מרחפת. כאשר רואים אותו בתאורה עמומה, חושבים אותו, בדרך כלל, לבוהה; על הדמות לגלגל 10% ומטה ב־1ק100 כדי להבחין בהבדל. כשהדמויות נמצאות במרחק 3 מ' ממנו, סיכויי הזיהוי עולים ל־25%. כשנבג הגז נפגע בכל צורה שהיא, הוא מתפוצץ וגורם 6 עד 36 (3ק6) נקודות נזק לכל הנמצא במרחק 5 מ' ממנו. כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה כנגד בדידים ולספוג רק מחצית מן הנזק. ההתפוצצות אינה ממטירה על הקורבנות נבגים כפי שעושה ההתקפה הרגילה.

כאשר מתקרבים לפטריה, ביכולתו של היצור להתיז מקלחת נבגים בעוצמה של 5X5X5 מ' אל פני המתקרב. כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה כנגד רעלים; אם הוא נכשל, הנבגים פוגעים בו, חודרים לתוכו ומצמיחים 1ק6 נבגי גז חדשים, דבר הגורם למותו תוך 24 שעות, אלא אם מוטל עליו לחש *ריפוי מחלה*.

סביבה: מערה, חורבות.

נדל ענק

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	1/2 (1־4 נק"פ)* (ק)
תנועה:	20מ' (7 מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	רעל (מיוחד)
מספר מופיעים:	2ק4 (1ק8)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	7
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	6

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

אורך הנדל הענק 30 ס"מ, והוא נראה כחרק בעל רגלים רבות. הוא מעדיף מקומות לחים וחשוכים, ונמצא לרוב במבוכים או בנקבי עצים במעבה היער. אין הוא נוהג לתקוף אנשים, אך הוא יתקוף כל מי שיטריד אותו.

הנדל הענק תוקף באמצעות נשיכה. הנשיכה אינה מורידה נק"פ, אולם הקורבן חייב לבצע גלגול הצלה כנגד רעלים או לחלות בצורה חמורה למשך 10 ימים. דמויות שלא הצליחו בגלגול ההצלה נעות במחצית ממהירותן ואינן מסוגלות לבצע כל פעולה פיזית אחרת. הנשיכה יעילה יותר כנגד יצורים קטנים, כמו ציפורים וחרקים, אותם יכול הנדל לאכול. יצורים קטנים ימותו כתוצאה מהרעל (אם לא הצליחו בגלגול ההצלה).

סביבה: מערה, חורבות, יער.

נול

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	2 (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק +1
מספר מוחפיעים:	1ק6 (3ק6)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	8
סוג אוצר:	D (P)
תבונה:	7
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	20

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

כלבי־אנוש הם דמויי־אנוש פראיים וטפשים. הם מזכירים הכלאה של אדם וצבוע. הם חיים בערבות צחיחות ובאזורי שממה. כלבי האנוש יכולים להשתמש בכל כלי־הנשק, אך רובם אינם יודעים לעבד מתכת; את מרבית כלי המתכת שברשותם הם גונבים מבני־האדם. הם חזקים מאוד, אך אינם אוהבים לעבוד ומעדיפים לגזול ולשדוד נולים. על כל 20 כלבי־אנוש בהם נתקלים יהיה מנהיג אחד בעל 16 נקודות פגיעה, המתקיף כמפלצת בעלת 3 קב"פ.

מהלכות שמועות כי נולים הם תוצאה של שילוב קסום בין ננס וטרול, שנעשה על־ידי מכשף מרושע.

יכולים להיות נולים מטילי לחשים. עיין תחת "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: גבעה, הר.

נוקלביא

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	11*** (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
שחייה:	120 מ' (40מ')
התקפות:	2 טפרים
נזק:	3ק8 + מוות (כל אחת)
מספר מופיעים:	0 (1)
ניצל כמו:	ל11
מוראל:	10
סוג אוצר:	אין
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	3,500

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה)

הנוקלביא הימי והמרושע הוא קרובו של הקנטאור. צורתם דומה, אך לנוקלביא ראש גדול ומכוער. עור המפלצת שקוף, ומראהו הכללי מעורר חלחלה (ניתן לראות שרירים לבנים דמויי־חבל, ורידים צהובים ודם שחור). הנוקלביא חסין בפני אש ורעל, ומחדש 3 נקודות פגיעה בכל סיבוב. אולם, אין הוא יכול לחצות מים זכים זורמים.

הנוקלביא מקרין פחד לרדיוס 15 מ'; כל יצור בטווח הפחד חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד שיתוק או לנוס למשך 2ק6 סיבובים. גלגול ההצלה חייב להתבצע בכל סיבוב מחדש, כל עוד הדמות נשארת בטווח הפחד.

נוכחותה של המפלצת בלבד מחסלת את כל החרקים הרגילים ואת כל היצורים הקטנים בעלי 2 נקודות פגיעה ומטה, ממרחק 40 מ'. כל קורבן שנפגע מטופר של היצור חייב לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות או למות. המפלצת נושפת חרוט כפור אחת לשלושה סיבובים. אורך החרוט 20 מ' ורוחבו בקצהו 3 מ'. הנזק שהוא גורם שווה לנקודות הפגיעה העדכניות של הנוקלביא, כל קורבן המצליח בגלגול הצלה כנגד נשיפת דרקון סופג רק מחצית מן הנזק.

הנוקלביא ידידותי כלפי כל סוגי האלמתים. הוא יכול לדבר עימם בחופשיות, והם אינם מתקיפים את הנוקלביא אם אינם נתונים תחת שליטה.

עשויים להיות נוקלביאים מטילי־לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: אגם (לא נהר), אוקיינוס (חוף), חורבות.

משא: 3,000 מט' במהירות מלאה; 6,000 מט' במחצית המהירות.

נחש

(טבלה בדף הבא)

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה).

נחשים הם זוחלים ארוכים, חלקים וחסרי רגליים. הם מצויים בשתי צורות: חונקים ומכישים. החונקים כורחים את עצמם מסביב לטרפם וחונקים אותו למוות (ביכולתם גם לנשוך ולגרום נזק). המכישים נושכים את טרפם ומזריקים לתוכו רעל. נחשים נמצאים כמעט בכל מקום, חוץ מאשר במקומות קרים במיוחד. רוב הנחשים אינם תוקפים, בדרך כלל, אם אינם מופתעים או מאוימים. רוב הנחשים הם אוכלי־בשר, אך יעדיפו טרף קטן מספיק המאפשר בליעה. כשהם סועדים, הם פוערים את מלתעותיהם ובולעים את טרפם בשלמותו.

קוברה יורקת: אורך הקוברה היורקת כמטר וצבעו אפור־לבן. הוא יורק זרם רעל אל עיני הקורבן ממרחק 1.5 מ'. אם היריקה פוגעת, על הקורבן להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או להתעוור (את העוורון ניתן לבטל באמצעות לחש להסרת עוורון, אולם שה"מ יכול לחשוב על דרכים נוספות להשיב לדמות את מאור עיניה). כמרבית הנחשים הרעילים הקטנים, הקוברה לא יתקוף יצורים בגודל אדם ומעלה, אם לא יופתע או יאוים. הוא יכול לירוק או לנשוך בסיבוב הראשון, אולם אינו יכול לבצע את שניהם גם יחד; בדרך כלל הוא יבחר לירוק. הנזק הנתון (1ק3 נקודות) מתאים רק לנשיכה; במקרה זה, על הקורבן להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או למות תוך 1ק10 תורים.

אצן ענק: אורכו של סוג "ממוצע" זה הוא כמטר. אין לו כל יכולת מיוחדת, אולם הוא מהיר מרוב הנחשים. הוא אינו רעיל, אולם נשיכתו עלולה להיות מסוכנת. קיימים גם נחשים גדולים יותר, שאורכם 1/2 מ' על כל קובית פגיעה, והם גורמים 1ק8, 1ק10 ואפילו 2ק6 נקודות נזק על כל נשיכה.

שפיפון הבור: אורכו של נחש רגיל זה עולה על מטר וצבעו ירקרק־אפרפר. בראשו מספר חורים קטנים, המשמשים כגלאי חום בעלי טווח של 20 מ'. צירוף זה של חורים וזיוונות מקשה על הלחימה בו. מהירותו הרבה מאפשרת לו לזכות תמיד ביוזמה (אין צורך בגלגול). כל קורבן שננשך על־ידי הנחש חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או למות.

נחש־ים: נחשי־ים הם נחשים שהתרגלו לחיות במים. הם רעילים ואורכם כמטר וחצי, אולם הם עשויים להיות גדולים יותר, על־פי החלטת שה"מ (1/2 מ' לכל קב"פ). הכשת הנחש הימי חלשה מעקיצה, ו־50% מן הפעמים הדמות לא תרגיש כלל כי הוכשה. על הקורבן לבצע גלגול הצלה

נחש

	קוברה יורקת	*אצן ענק*	*שפיפון הבור*	*נחש ים*	*אפעה ענק*	*פיתון הסלעים*
דירוג שריון:	7	5	6	6	5	6
קוביות פגיעה:	1* (ק)	2 (ב)	2* (ב)	3* (ב)	4* (ב)	5* (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	40 מ' (13 מ')	30 מ' (10 מ')	30 מ' (10 מ')	40 מ' (13 מ')	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 נשיכה או 1 יריקה	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה	2 נשיכות	1 נשיכה/1 חנק
נזק:	1ק3 + רעל	1ק6	1ק4 + רעל	1 + רעל	1ק4 + רעל	1ק4/2ק4
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)	1ק6 (1ק8)	1ק8 (1ק8)	0 (1ק8)	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)
גלגול הצלה כ:	ל1	ל1	ל1	ל2	ל2	ל3
מוראל:	7	7	7	7	8	8
סוג אוצר:	אין	אין	אין	אין	U	U
תבונה:	2	2	2	2	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	13	20	25	50	125	300

כנגד רעלים, ופעולתו של הארס איטית מאוד. השפעתו המלאה תורגש רק 1ק4+2 תורים לאחר הכשלון בגלגול ההצלה. בניגוד לנחשים אחרים, נחשי הים תוקפניים מאוד מטבעם, ויתקפו בני אדם.

אפעה ענק: אפעה ענק הוא נחש שאורכו 2.5 מ' והוא בעל קשקשים דמויי־יהלום בצבעי חום ולבן. בקצה זנבו ממוקם רעשן קטן ומיובש, הנועד להפחיד פולשים או תוקפים שהאפעה אינו יכול לאכלם. קורבן של הכשת האפעה חייב לבצע גלגול הצלה כנגד רעלים או למות תוך 1ק6 תורים. הנחש מהיר מאוד, ותוקף פעמיים בכל סיבוב. ההתקפה השניה נערכת תמיד בסוף הסיבוב.

פיתון הסלעים: נחש זה אורכו 9 מ' והוא בעל קשקשים חומים וצהובים, הערוכים בספירלה. התקפתו הראשונה היא נשיכה. אם הנשיכה מצליחה, הוא כורך את עצמו מסביב לקורבן וחונק אותו עוד באותו הסיבוב. החניקה גורמת 2ק4 נקודות נזק בכל סיבוב, ונמשכת אוטומטית, אם הנחש אינו מת או משחרר את קורבנו.

סביבה: כל סביבה, מלבד סביבה קוטבית. נחשי ים: אוקינוס.

ניקסי

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1* (ק)
תנועה:	40מ' (13מ')
התקפות:	1 + מיוחד
נזק:	1ק4 + הקסמה
מספר מופיעים:	0 (2ק20)
ניצל כמו:	א1
מוראל:	6
סוג אוצר:	B
תבונה:	13
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	13

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדירה).

ניקסיות הן ספרייטיות־מימיות שגובהן מטר. הן נראות כנשים קטנות ויפהפיות; עורן תכול, ירוק בהיר או ירוק־אפרפר. הן מהוות חלק מקהילת "יצורי היער", יחד עם הקנטאורים, הדריאדות, האקטאונים ואחרים. הניקסיות דרות בנהרות ובאגמים, כשהן ממקמות את מאורתן במעמקי המים.

הניקסיות נמנעות מקרב, אולם עשויות לנסות להקסים פולשים. עשר ניקסיות יכולות להטיל יחדיו לחש *הקסמה* אחד; אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, הוא נכנס למים ומשרת את הניקסיות במשך שנה. כל ניקסי יכולה להטיל *נשימת מים* על עבדה, אולם עליה לחדשו מדי יום.

אם הן נאלצות להילחם, הניקסיות ישתמשו בקילשונים ובפגיונות קטנים (כלי־נשק הגורמים 1 עד 4 נקודות נזק). ביכולתן לזמן לעזרה אוקונוס ענק (ראה "דג ענק").

עשויות להיות ניקסיות מטילות לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: נהר, אגם.

נמלה ענקית

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	4* (ב)
תנועה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	1
נזק:	2ק6
מספר מופיעים:	2ק4 (4ק6)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	7 (וראה תיאור)
סוג אוצר:	U (וראה תיאור)
תבונה:	1
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה).

נמלים ענקיות הן נמלים שחורות שאורכן מטר וחצי. הן אוכלות־כל ויתקפו כל דבר שניתן לעיכול הנקרה בדרכן (אין גלגול תגובה); אם ינצחו, הן יישאו את הקורבן על גבן עד לקן. בשעת קרב הן יילחמו עד מוות, ויינסו אף לחצות להבות כדי להגיע ליריבן. קן הנמלים הענקיות נראה כגבעה גדולה וצחיחה. קיני הנמלים הענקיות אינם צפופים כקיני הנמלים הקטנות יותר. בכל עת, הקן יוגן על־ידי 4ק6 נמלים ענקיות ו10ק6 נמלים נוספות ימצאו בקרבתו, ויחפשו מזון. במעמקי הקן, בחדר הביצים השמור היטב שוכנת מלכת הנמלים.

נמלים ענקיות מתנהגות בדיוק כמו נמלים קטנות. הן מטיילות בשטח, מחפשות מקורות מזון (אסמי תבואה, בורות מים, כפרים), מדווחות על מימצאיהן לקן ובונות שיירה מן הקן אל מקום המזון ובחזרה.

ישנן אגדות על נמלים ענקיות החוצבות זהב, וקיים סיכוי של 30% כי במאורה יהיו מטילי זהב בשווי 1ק10 אלפי פ"ז.

סביבה: כל סביבה חוץ מסביבה קוטבית.

ננס

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1 (ק)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	1ק8 (5ק8)
ניצל כמו:	ג1
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	C (P)
תבונה:	11
נטייה:	סדר או נייטרלי
ערך נק"נ:	10

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

הננסים הם גזע דמויי־אנוש, הקרובים לגמדים (אך קטנים מהם). גובהם כמטר והם בעלי אפים ארוכים וזקנים מלאים. לננסים זיוונות מפותחת למרחק 30 מ'. הם חיים לרוב במחילות בגבעות או בקהילות תת־קרקעיות.

ננסים הם נפחים וכורים מצויינים. הם אוהבים זהב ואבני־חן, וידוע כי הם נוהגים להסתכן ללא מחשבה כדי להשיגם. הם אוהבים מכונות מכל סוג ומעדיפים רובי־קשת ופטישי־מלחמה ככלי־נשק. הננסים אוהבים גמדים, אך לוחמים בגובלינים ובקובולדים, הגוזלים את הזהב היקר להם. ברוב המקרים הם יתקפו קובולדים מיד כשיבחינו בהם.

על כל 20 ננסים יהיה מנהיג אחד בעל 11 נקודות פגיעה, אשר יילחם כמפלצת בעלת 2 קב"פ. בערים ובכפרי הננסים יגורו ראש השבט ו־1ק6 שומרי ראש. לראש השבט יהיו 18 נקודות פגיעה, הוא ילחם כמפלצת בעלת 4 קב"פ ויקבל בונוס +1 לכל גלגולי הנזק. לכל אחד משומרי הראש יהיו 10 עד 13 נקודות פגיעה והוא יתקוף כמפלצת בעלת 3 קב"פ. כל עוד ראש השבט או המנהיג חיים ונמצאים בטווח ראייה, יהיה לננסים מוראל 10 במקום 8.

יכולים להיות ננסים מטילי לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, שטח פתוח.

נקזן*

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	3* (ב)
תנועה:	30מ' (10מ')
התקפות:	1
נזק:	ניקוז אנרגיה
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק8)
ניצל כמו:	ל3
מוראל:	12
סוג אוצר:	B
תבונה:	5
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	50

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (שכיחה).

נקזן הוא רוח אלמתה, החיה בגופת אדם או דמוי־אדם. הנקזן נראה כפי שנראה הגוף בו הוא שוכן בחייו, אולם הוא לבן כעצם, שדוף, ובעל עיניים חלולות ומתות. תחריכי הקבורה אותם הוא עוטה יהיו קרועים ומלוכלכים.

הנקזן יכול להיפגע רק מכלי־נשק מוכספים או קסומים. הרפתקנים מפחדים מן הנקזנים, שכן בפגיעתם הם מנקזים אנרגיית חיים. כל פגיעה מנקזת דרגת ניסיון אחת או 1 קב"פ. אדם אשר כל דרגות הניסיון שלו נוקזו יהפוך לנקזן תוך 1ק4 ימים, וימצא תחת שליטתו המלאה של הנקזן שחיסל אותו.

סביבה: אדמות חרבות, חורבות.

נקרוזון

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	7** (ג)
תנועה:	20מ' (7מ')
התקפות:	1 זנב/1 מבט (אפשרי)
נזק:	1ק6 + מבט (מיוחד)
מספר מופיעים:	0 (1ק3)
ניצל כמו:	ל4
מוראל:	8
סוג אוצר:	C
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	1,250

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד).

הנקרוזון הנורא נמצא רק במרחבים (לרוב באזורי ביצות), הוא דומה לבופאלו ענק, בעל זנב ארוך, צוואר ארוך וראש של חזיר בר. על־פי המסורת העתיקה, מפלצת זו מכונה "קאטובלפאס", אף כי מילה זו אינה בשימוש עוד. הנקרוזון מכה באמצעות קצה זנבו הארוך, קצה העשוי קבוצת עצמות קשה; מכה זו גורמת לנזק המצויין ויש לו גם סיכוי של 50% להמם את הקורבן (גלגול הצלה כנגד שיתוק מונע זאת) למשך 1ק6 סיבובים.

מבט הנקרוזון הוא קרן מוות קסומה בעלת טווח של 20 מ'. כל מי שהמבט מתמקד בו חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות או למות מיד. למרבה המזל, יש סיכוי של 1 ל־4 בלבד, כי הנקרוזון יביט כלפי מעלה כאשר הוא נתקל ביצור. סיכוי זה נבדק עבור כל סיבוב קרב. אפילו אז, ביכולתו להתבונן רק בקורבן אחד בכל סיבוב. לעולם אין הוא מסתכל ישר באוויר.

כל מי שמסתכל ישירות אל תוך עיניו במכוון, ימות ללא כל גלגולי הצלה. מעטים בלבד טפשים עד כדי כך, אולם הפתעה גמורה (1 ב־1ק6) פירושה כי מישהו (קבע באקראי) עשה זאת בטעות.

הנקרוזון חסין בפני ניקוז אנרגיה, בפני קרני מוות ובפני כל הלחשים וההתקפות הגורמים מוות מיידי (כולל *התפרדות*). אין הוא חסין בפני כל התקפה הגורמת נקודות נזק.

סביבה: ביצה.

סוס

	סוס רכיבה	*סוס מלחמה*
דירוג שריון:	7	7
קוביות פגיעה:	2 (ג)	3 (ג)
תנועה:	80 מ' (27 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 פרסות	2 פרסות
נזק:	1ק4/1ק4	1ק6/1ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק10X10)	0 (מבוית)
ניצל כמו:	ל1	ל2
מוראל:	7	9
סוג אוצר:	אין	אין
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	20	35
	סוס עבודה	*פוני*
דירוג שריון:	7	7
קוביות פגיעה:	3 (ג)	2 (ג)
תנועה:	30 מ'(10 מ')	70 מ' (23 מ')
התקפות:	1 נשיכה	2 פרסות
נזק:	1ק3	1ק4/1ק4
מספר מופיעים:	0 (מבוית)	0 (1ק10X5)
ניצל כמו:	ל2	ל1
מוראל:	6	7
סוג אוצר:	אין	אין
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	35	20

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה).

סוסים הם חיות בעלות ארבע רגליים, המוכרות לשחקנים. הם אוכלים עשב, דוהרים בחופשיות במישורים וניתן לאלפם כבהמות רכיבה.

סוס רכיבה: יצור זה יכול לשאת את רוכבו למרחק גדול יותר מכל סוג סוס אחר, ויכול להתקיים בכל מקום בו מצוי עשב. רוב סוסי הפרא השועטים במישורים נכללים בקטיגוריה זו מרגע שאולפו.

סוס מלחמה: סוס זה נוצר בעקבות הכלאה מיוחדת, שנעשתה כדי להשיג את המזג והכוח הרצויים למלחמה. בניגוד לסוסים אחרים, ניתן לאלפו להסתערות. בעת הסתערות, רוכב החמוש ברומח גורם נזק כפול. הסוס אינו יכול להילחם בעת הסתערות, ואינו יכול לנוע במהירות הסתערות במשך יותר משלושה סיבובים רצופים.

סוס עבודה: סוס גדול זה הוכלא כדי להשיג עמידות ובריאות. הוא משמש בעיקר כבהמת משא, או לרתימת עגלות ומחרשות. סוס העבודה אינו נלחם ואם תוקפים אותו הוא בורח.

פוני: זהו סוס קטן, המועדף כבהמת רכיבה על־ידי ילדים אנושיים, זוטונים וגמדים.

סביבה: שטח פתוח

משא: סוס רכיבה: 3,000 מט' במהירות מלאה, או 6,000 מט' במחצית המהירות, סוס מלחמה: 4,000 מט' במהירות מלאה, או 8,000 מט' במחצית המהירות. סוס עבודה: 4,500 מט' במהירות מלאה, או 9,000 מט' במחצית המהירות. פוני: 2,000 מט' במהירות מלאה, או 4,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: 1X.

סטירג'

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1* (ק)
תנועה:	10 מ' (3 מ')
תעופה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	1
נזק:	1ק3
מספר מופיעים:	1ק10 (3ק12)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	9
סוג אוצר:	L
תבונה:	1
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	13

סוג מפלצת: מפלצת (שכיחה).

הסטירג' הוא יצור הדומה לציפור, ולו אף ארוך. הוא תוקף על ידי תקיעת מקורו בגוף הקורבן וניזון מדמו. פגיעה מוצלחת (ל־1ק3 נקודות נזק) משמעה שהמפלצת חיברה את עצמה לקורבן, ותמשיך לגרום 1ק3 נקודות נזק עד שהקורבן מת.

לסטירג' מעופף יש בונוס 2+ לגלגול ההתקפה הראשון על כל יריב אחד, בשל מהירותו הרבה בהתקפות עייט.

סביבה: מערה, חורבות, יער.

סלמנדרה*

	*להבה**	*כפור**
דירוג שריון:	2	3
קוביות פגיעה:	8* (ג)	12* (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 טפרים/	4 טפרים/
	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	1ק4/1ק4/1ק8	1ק6(4X)/2ק6
מספר מופיעים:	1ק4+1 (2ק4)	1ק3 (1ק3)
ניצל כמו:	ל8	ל12
מוראל:	8	9
סוג אוצר:	F	E
תבונה:	1	1
נטייה:	נייטרלי	תוהו
ערך נק"נ:	1,200	2,125

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

סלמנדרות הן יצורים בעלי רצון עצמי מן המישורים היסודיים. הן נפוצות במישוריהן, אך נדירות בכל מקום אחר. סלמנדרות משני הסוגים נראות כלטאות ענק. סלמנדרת הלהבה באה ממישור יסוד האש, ואילו סלמנדרת הכפור באה ממישור יסוד האוויר. שני הסוגים עויינים זה לזה וייתקפו האחד את האחר מיד עם פגישתם. שני הסוגים חסינים בפני כלי־נשק רגילים.

סלמנדרת אש: מפלצת זו היא לטאה דמוית נחש, שאורכה 3.5 עד 5 מ' והיא בעלת קשקשים צהובים־כתומים וכתומים־אדומים. כשאינה נמצאת במישור שלה, היא מעדיפה לחיות ליד הרי געש או באזורים חמים מאוד. היא חסינה בפני אש. כל היצורים המתקרבים עד כדי 5 מ' ממנה סופגים 1ק8 נקודות נזק לסיבוב, בשל החום הרב שהיא מפיצה.

סלמנדרת כפור: למפלצת זו שש רגליים וקשקשים לבנים או כחולים־לבנים. כאשר אינה נמצאת במישור שלה, היא מעדיפה ערבות קפואות, קרחונים וטונדרות קרח. היא תוקפת על־ידי הסתערות, מכה באמצעות ארבעת רגליה ונושכת. היא חסינה בפני כפור. כל היצורים הבאים במרחק 5 מ' ממנה סופגים 1ק8 נקודות נזק לסיבוב, בשל הכפור העז הבוקע ממנה.

סביבה: להבה: מישור האש. כפור: מישור האוויר.

סמור ענק

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	4+4 (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
התקפות:	1 נשיכה + מיוחד
נזק:	2ק4
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק6)
ניצל כמו:	ל3
מורל:	8
סוג אוצר:	V
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: חיה ענקית (שכיחה).

אורכו של הסמור הענק 2.5 עד 3 מ' והוא מכוסה פרווה לבנה, זהובה או חומה. זהו טורף זריז ואכזר, הצד לבדו או בקבוצה. ברגע שהוא נושך, הוא נתפס בקורבן, שואב את דמו וגורם 2ק4 נקודות נזק בכל סיבוב, עד שהוא או הקורבן מתים. לסמורים ענקים יש זיוונות למרחק 10 מ' והם יכולים לעקוב אחר חבורות בעזרת חוש הריח. הם מעדיפים לרדוף אחר טרף פצוע. הסמורים חיים במנהרות מתחת לאדמה.

סביבה: מערה, חורבות, יער.

משא: 2,000 מט' במהירות מלאה, 4,000 מט' במחצית המהירות.

ססקוואש

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	5* (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
התקפות:	2 טפרים או 1 סלע
נזק:	2ק4/2ק4 או 2ק8
מספר מופיעים:	0 (1ק10)
ניצל כמו:	ל5
מורל:	6 או 11
סוג אוצר:	אין
תבונה:	6
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	300

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדירה).

הססקוואש הוא גזע יצורים ביישנים, בעלי תבונה נמוכה, החיים במעבה היערות האפלים ועל רכסי הרים גבוהים. יצורים אלה גבוהים ודומים לגורילה; על פדחתם בלורית, רגליהם גדולות ושטיח שיער עבה מכסה את גופם (חום כהה ביער, לבן בהרים). הם אוכלי־כל; מדי־פעם הם צדים חיות, אולם לרוב הם מלקטים צמחים ותותים.

הם אינם תוקפניים, אולם יגנו על עצמם ועל מאורתם בפראות (מורל 11), תוך התקפה באמצעות אגרופים דמויי־אלות. במהלך קרב, ביכולתם גם להטיל סלעים למרחק 15 מ' (2ק8 נקודות נזק). כמו כן, אם שתי ידיהם פגעו בקורבן אחד, הססקוואש יחבק את אויבו ל־4ק6 נקודות נזק נוספות.

שמות מוכרים לססקוואש כוללים את "ביג פוט" (גירסת היער) ו"ייטי" או "איש השלג המתועב" (גירסת ההר). קופי שלגים נקראים גם הם בשמות אלה לעיתים קרובות.

עשויים להיות ססקוואשים מטילי לחשים; ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: הר, יער.

ספינקס

דירוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	12***** (ג)
תנועה:	60 מ' (20מ')
תעופה:	120מ' (40מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	3ק6/3ק6/2ק8
מספר מופיעים:	1ק2(1ק4)
ניצל כמו:	ל24
מורל:	10
סוג אוצר:	E
תבונה:	13
נטייה:	כל נטייה
ערך נק"נ:	5,625

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

הספינקס הוא יצור גדול ומכונף, בעל גוף של אריה ופני אדם. הוא חובב תנאי אקלים יבשים, אך יכול להימצא בכל מקום, לרוב כשומר. ישנם ספינקסים תוהנים טריטוריאליים ביותר; הם יתיישבו על ראש הר לצד הדרך ויימנעו חציית עוברים ושבים.

גם הזכרים וגם הנקבות הם מטילי לחשים תבוניים. הנקבות הן כוהנות בדרגה 12 ואילו הזכרים הם קוסמים בדרגה 12. קסמם חזק כל־כך, עד כי כל גלגולי ההצלה כנגד לחשים מתבצעים בעונש 4–.

בקרב יכול הספינקס לתקוף באמצעות טפריו ונשיכתו (או באמצעות לחשים), אולם כלי הנשק המאיים ביותר שלו הוא שאגתו. הספינקס יכול לשאוג פעמיים ביום. כל קורבן הנמצא בטווח 40 מ' חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים בעונש 4– או לנוס בפחד למשך 1ק6 תורים. כל קורבן הנמצא במרחק 20 מ' חייב לבדוק פחד (כמפורט מעלה), ועליו להצליח בגלגול הצלה כנגד שיתוק או להיות המום למשך 1 עד 6 סיבובים (ראה "מצבי דמות מיוחדים" בפרק 13 ליתר פירוט בדבר "הימום"). כל קורבן הנמצא במרחק 3 מ' חייב לבדוק פחד והימום (כמפורט מעלה), אולם סופג גם 6ק6 נקודות נזק והופך חירש למשך 1ק10 תורים (אין גלגולי הצלה).

הספינקס חסין בפני כל הלחשים בעוצמה 1, 2 ו־3 ונפגע רק מכלי־נשק קסומים. הוא אוהב חידות ושעשועי מחשבה ודמויות יכולות להימנע מקרב או להתיידד עם ספינקס על־ידי פתרון חידותיו.

אם נתקלים בשני ספינקסים ביחד, זהו זוג. אם נתקלים ביותר משני ספניקסים, זהו זוג ההורים וצאצאיהם.

סביבה: כל סביבה, במיוחד מדבר.

משא: 6,000 מט' במהירות מלאה. 12,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: x 3.

ספקטר*

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	6** (ב)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
תעופה:	100מ' (33מ')
התקפות:	1 נגיעה
נזק:	1ק8 + ניקוז אנרגיה כפול
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק8)
ניצל כמו:	ל6
מורל:	11
סוג אוצר:	E
תבונה:	8
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	725

סוג מפלצת: אלמת, קסום (נדירה).

הספקטרים הם מן החזקים שבאלמתים. אין להם גוף גשמי, והם מופיעים כיצורים ערפיליים, בעלי הבעה מרושעת ועיניים אדומות או שחורות, זוהרות וחסרות הבעה. לפנים היו הספקטרים בני אדם או דמויי־אדם, אולם הם קמו מקברם כדי לבצע מעשי רשע. לעיתים קרובות הם משמשים סמלים ביחידות מרושעות.

ביכולתם להיפגע רק מכלי־נשק קסומים; כלי נשק מוכספים אינם משפיעים עליהם. ככל האלמתים, גם הספקטר חסין בפני *הרדמה, הקסמה ועצירה*.

פגיעה של ספקטר מורידה 1ק8 נקודות ושתי דרגות אנרגיה (הקורבן מאבד שתי דרגות ניסיון). דמות שנהרגה על־ידי ספקטר תקום בלילה הבא כספקטר חדש, ותמצא תחת שלטון הספקטר שפגע בה.

סביבה: חורבות.

ספרייט

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1/2* (1־4 נק"פ) (ק)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
תעופה:	60מ' (20מ')
התקפות:	1 לחש
נזק:	ראה תיאור
מספר מופיעים:	3ק6 (5ק8)
ניצל כמו:	א1
מורל:	7
סוג אוצר:	S
תבונה:	14
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	6

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

ספרייטים הם אנשים קטנים ומכונפים (שגובהם כ־30 ס"מ), הקרובים לפיקסים ולאלפים. למרות ביישנותם, הם סקרנים מאוד וניחנים בחוש הומור ייחודי.

חמישה ספרייטים הפועלים יחדיו יכולים להטיל לחש *קללה* אחד. קללה זו תהיה "מתיחה" קסומה, כמו הכשלת אחת הדמויות או הגדלת אפה. השפעתה המסוימת של הקללה נתונה לדמיון שה"מ. (השפעת הקללה תמשך עד שיוטל לחש *הסרת קללה*). ספרייטים לעולם לא ייגרמו מוות במזיד, אפילו אם יותקפו.

עשויים להיות ספרייטים מטילי לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: יער.

סרטן ענק

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	3 (ג)
תנועה:	20מ' (7 מ')
התקפות:	2 מצבטים
נזק:	2ק6/2ק6
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק6)
ניצל כמו:	ל2
מורל:	7
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	35

סוג מפלצת: חיה ענקית (נדירה).

סרטני ענק הם חיות בלתי תבוניות החיות במים רדודים בחופי נהרות או קבורות בחופים. הם אינם יכולים לשחות. קוטרו של סרטן ענק ממוצע הוא 2.5 מ', אולם קיימים גם סרטנים גדולים יותר (עד 6 קב"פ, נזק 3ק6 לכל מצבט).

הסרטנים רעבים תמיד ויתקפו כל דבר שזז. הסרטנים החיים במי־מלח שונים במקצת מסרטים החיים במים־מתוקים.

סביבה: אוקינוס, נהר/אגם (כולל חופים).

סתגלן

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	8* (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 (חרב) או ראה תיאור
נזק:	1ק8+4/1ק8+4 או ראה תיאור
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק12)
ניצל כמו:	ל8
מורל:	10
סוג אוצר:	V
תבונה:	13
נטייה:	כל נטייה
ערך נק"נ:	1,200

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד).

הסתגלנים הם גזע משונה, יליד כל מישורי הקיום. אלה הם יצורים נבונים מאוד, המשתייכים לגזע קדום בעל ידע רב ונרחב יותר מכל חכם אנושי, אולם פילוסופיית התרבות שלהם קובעת, כי אסור להם להעביר ידע זה למישורים ולתרבויות אנושיות. במקום זאת, הם נעים ובוחנים תרבויות בכל המישורים ומחליפים מידע רק בינם לבין עצמם.

הסתגלנים יכולים לשנות את צורתם באופן טבעי (ולא קסום); ביכולתם להפוך לכל צורת יצור בגודל אדם או דמוי־אדם. לאחר שהם מתאימים עצמם להתקפה, הם משנים גם את צבעם. הם נוודים, ורק לעיתים רחוקות יישארו במקום אחד יותר משלושה ימים; ביכולתם להיכנס ולצאת ממישורים כרצונם.

יצורים אלה ניחנים ביכולת להסתגל – לשנות את המבנה הפיזי שלהם ולשרוד בכל סביבה. מרגע שנחשפו לכל סוג של התקפה קסומה, הם הופכים חסינים בפניה; למשל, *חזיז ברק* יגרום נזק מלא או מחציתו, בהתאם לגלגולי ההצלה, בפעם הראשונה בה השתמשו בו, אולם לאחר מכן לא תהיה לכל ההתקפות החשמליות כל השפעה. הסתגלנות דועכת תוך 1ק10 תורים, אם אין משתמשים בה.

במהלך קרב, הסתגלנים מיומנים בשימוש בחרב (2 התקפות בכל סיבוב, בונוס +4 לגלגולי ההתקפה והנזק). אם שה"מ רוצה, ביכולתו לתת לסתגלן להגן על עצמו באמצעות מכשירים מופלאים, אשר הד"שים לא יצליחו להבינם או להשתמש בהם (שה"מ יכול לתכנן את המכשיר בעצמו, אם הוא רוצה בכך). דוגמאות לכך יכולות לכלול שפופרת להבה, יוצר טראנסים או מנטרל אנרגיה.

הסתגלתנים אינם זהים לדופלגנגרים; אין הם יכולים להפוך לכפילים של בני־אדם מסוימים.

סביבה: כל מקום בו נמצאים בני אדם.

עובש צהוב

דירוג שריון:	תמיד אפשר לפגוע בו
קוביות פגיעה:	2* (ג)
תנועה:	0
התקפות:	נבגים
נזק:	1ק6 + מיוחד
מספר מופיעים:	1ק8 (1ק4)
ניצל כמו:	ל2
מורל:	בלתי ישים
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	25

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

פטריה קטלנית זו מכסה אזור של 36 מ"ר (אזור של 6 x 6 מ' נחשב כיצור אחד, וניתן למצוא מספר רב של יצורים צמודים זה לזה). את העובש הצהוב אפשר להשמיד רק באמצעות אש; לפיד יגרום לעובש 1ק4 נקודות נזק לסיבוב. הוא יכול לאכול עץ ועור, אך לא יפגע במתכת או באבן. הוא אינו מתקיף למעשה, אך אם נוגעים בו, ואפילו על־ידי לפיד, הנגיעה עשויה לגרום (סיכוי של 50% לנגיעה) לפריצת ענן נבגים שנפחו 3 x 3 x 3 מ'. כל מי שנקלע לענן הנבגים סופג 1ק6 נקודות נזק וחייב להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות או למות מחנק תוך 6 סיבובים.

סביבה: מערה, חורבות.

עוג

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה	4+1 (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 אלה
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק + 2
מספר מופיעים:	1ק6 (2ק6)
ניצל כמו:	ל4
מורל:	10
סוג אוצר:	(10xS), C + 100xS
תבונה:	6
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

עוגים הם דמויי־אנוש עצומים ומפחידים, שגובהם כ־2.5 עד 3 מ'. הם לובשים בגדים העשויים מעורות חיות ודרים לרוב במערות. העוגים פרימיטיבים מאוד ותאבי־בצע; כשאין להם ברירה הם צדים חיות, אך, בדרך כלל, הם מסתפקים בהחלט בהצבת מארבים לעוברי־אורח והטרדתם, עד שאלה מעבירים לרשותם מזון וכסף. כאשר נתקלים בעוגים מחוץ למאורותם, קבוצת העוגים תישא 1ק6x100 פ"ז בשקים. עוגים שונאים אנשי־מערות ויתקפו אותם מיד כשיבחינו בהם.

לעוגים אין טקטיקות קרב מיוחדות. כאשר הם נלחמים, הם מרביצים לטרפם באמצעות אלות גדולות, עד שהוא מפסיק לנוע או עד שהעוגים נכשלים בבדיקת המוראל ובורחים.

עוגים בעלי תבונה רבה יותר יכולים להיות מטילי לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, מרחבים (כל).

עטלף

	רגיל	ענק
דירוג שריון:	6	6
קוביות פגיעה:	1/4 (1 נק"פ)(ק)	2 (ב)
תנועה:	3 מ' (1 מ')	10 מ' (3 מ')
תעופה:	40 מ' (13 מ')	60 מ' (20 מ')
התקפות:	בלבול	1 נשיכה
נזק:	אין	1ק4
מספר מופיעים:	1ק100 (1ק100)	1ק10 (1ק10)
ניצל כמו:	אדם רגיל	ל1
מורל:	6	8
סוג אוצר:	אין	אין
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	5	20

סוג מפלצת: עטלף רגיל: חיה רגילה (שכיחה); עטלף ענק: חיה ענקית (שכיחה).

עטלפים הם מעופפים ליליים אוכלי־חרקים. הם חיים במערות או בבניינים נטושים ומוצאים את דרכם על־ידי מערכת־איתור־באמצעות־הדים (מעין רדאר, הפועל על־ידי קליטת הדים). מכיוון שעיני העטלפים חלשות, לחשים המשפיעים על הראייה (כמו *אור*) לא ישפיעו עליהם. לעומת זאת, *שקט ברדיוס 5 מ'* יעיל בגרימת "עיוורון" לעטלף.

עטלף רגיל: משקלם של יונקים קטנים אלה הוא גרמים ספורים בלבד. הם אינם תוקפים בני־אדם, אך יכולים לבלבלם על־ידי מעוף מסביב לראשם. כדי לבלבל דמות אחת יש צורך בעשרה עטלפים לפחות. דמויות מבולבלות יקבלו עונש 2 לגלגולי ההתקפה וההצלה שלהן ולא יוכלו להטיל לחשים. עטלפים רגילים חייבים לבצע בדיקת מורל בכל סיבוב, אלא אם הינם מזומנים או נשלטים.

עטלף ענק: עטלפים ענקיים הם בני־דודים הגדולים יותר של העטלפים הרגילים. הם נראים בדיוק כמו העטלפים הקטנים, אך הם צומחים לגודל 1.5 מ' ומוטת כנפיהם גדולה מ־8 מ'. אלה הן חיות טרף (או, יותר נכון, מוצצי דם) ובשעת רעב הן עשויות לתקוף בני־אדם.

עטלף ערפד ענק: כאשר נתקלים בעטלפים גדולים, 5% מהם יהיו מלווים בקבוצות של עטלפי ערפד ענקיים. יצורים אלה מסוכנים הרבה יותר (קב"פ 2*, ערך נק"נ 25). נשיכת עטלף הערפד הענק אינה גורמת נזק נוסף, אולם הקורבן חייב לבצע גלגול הצלה כנגד שיתוק או להתעלף למשך 1ק10 סיבובים. דבר זה יאפשר לעטלף הערפד לשתות את דמו של הקורבן ללא הפרעה, בקצב של 1ק4 נקודות נזק לסיבוב. כל קורבן, אשר מת כתוצאה משתיית דמו על־ידי עטלף ערפד ענק, חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים או להפוך ליצור אלמת 24 שעות לאחר מותו.

סביבה: מערה, חורבות.

משא: עטלף ענק: 500 מט' במהירות מלאה, 1,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: 1x (עטלף ענק).

עין המעמקים

דירוג שריון:	0 (זרועות ציד: 4)
קוביות פגיעה:	7*** (ב)
תנועה:	60מ' (20מ')
התקפות:	12 זרועות ציד/1 נשיכה
נזק:	1 + שיתוק/2ק10
מספר מופיעים:	1ק4 (2ק4)
ניצל כמו:	ראה תיאור
מוראל:	10
סוג אוצר:	ראה תיאור
תבונה:	2
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	1,650

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה מאוד).

במבט ראשון, עין המעמקים נראה בדיוק כמו בוהה; זהו כדור צף בקוטר מטר, בעל פה גדול ועין מרכזית גדולה מעליו. זרועות ציד שלוחות מכל צידי גופו. יש לו 6 עיניים, המפוזרות באופן שווה על משטח גופו (למעלה, למטה, בחזית, בצדדים ובגב). רוב זרועות הצייד שלו מקופלות, בדרך כלל, מלבד מספר זרועות עליונות. עין המעמקים מתחדש, על־ידי טבילת גופו במים מתוקים, בקצב של 3 נקודות פגיעה לסיבוב, כך שאיברי־גוף שנכרתו יתחדשו גם כן. זרוע צייד שהופרדה מגופו ונפלה או הוכנסה למים, תצמח ליצור שלם תוך שעה. זוהי דרך ההתרבות היחידה של יצורים אלה, ולכן הם נמצאים, לעיתים קרובות, בקרבת מקור מים.

עין המעמקים יכול לתקוף הכל, אך מעדיף דמויי־אנוש כמזון. בשעה שהוא מתכונן לקרב, הוא פורס את כל זרועותיו. הוא נע באוויר או במים על־ידי מעוף קסום, אך הוא מהיר ביותר. בשעת קרב, הוא מסתובב במהירות לכל הכיוונים ובכל סיבוב הוא משתמש בכל זרועותיו כנגד יריב אחד או שניים. לעין המעמקים תבונה ממוצעת (10) ואין הוא יכול להשתמש בלחשים או בכלי־קסם.

עין המעמקים אינו אוהב לנשוך אויבים שעדיין זזים. הוא משתמש אך ורק בהתקפות הזרועות שלו, עד שכולן מושמדות. רק לאחר מכן הוא ישתמש בנשיכה. כל זרוע פוגעת גורמת נקודת נזק אחת, וכל פגיעה דורשת גלגול הצלה כנגד שיתוק. כשלון משמעו שהזרוע הרעילה נגעה בעור והצליחה להשפיע. השיתוק, לעומת זאת, משפיע לאט ויחל רק לאחר סיבוב נוסף. הוא יימשך תור אחד, אם לא ירפאו אותו. אם יריביו נמלטים, עין המעמקים יישאר ויסעד את ליבו בקורבנות המשותקים שנותרו מאחור. אם לא נותר אף אחד, הוא ירדוף תמיד.

עין המעמקים יכול להינזק מכל כלי־נשק בעל להב או מכלי־יריה שאינו קלע. אולם, הוא חסין בפני כלי־נשק כהים, ובפני כל הלחשים וכלי הקסם, מלבד אלה הגורמים נזק; אלה ישמידו זרוע אחת על כל קובית נזק (או על כל טיל קסום), ללא השפעה על נקודות הפגיעה של המפלצת. לאחר שכל הזרועות הושמדו, הלחשים לא ישפיעו יותר. עין המעמקים אינו שומע, והוא חסין בפני כל השפעות הקול. הוא חסין גם בפני רעלים, שיתוק ו*הקסמה*.

אם המתקיף מכריז על הזרועות כמטרת התקפתו, ומשתמש בכלי נשק בעל־להב, לזרוע יש דרג"ש 4 והיא תיחתך בקלות. לאחר שנפלה, הזרוע תחייה שעה נוספת ותישאר רעילה במשך כל הזמן הזה. כאשר יורד היצור ל־0 נקודות פגיעה ומטה, גופו מתפרק בצורה מגוחכת, מסתחרר בפראות באוויר ושולח את כל הזרועות לכיוונים אקראיים (גלגולי ההתקפה הסופיים עדיין משפיעים).

סביבה: מערה.

עכביש ענק

	עכביש סרטן	*אלמנה שחורה*	*טרנטלה*
דירוג שריון:	7	6	5
קוביות פגיעה:	2* (ב)	3* (ב)	4* (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')	20מ' (7מ')	40מ' (13מ')
בקורים:	אין קורים	40 מ' (13מ')	אין קורים
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	1ק8 + רעל	2ק6 + רעל	1ק8 + רעל
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק3 (1ק3)	1ק3(1ק3)
גלגול הצלה כ:	ל1	ל2	ל2
מוראל:	7	8	8
סוג אוצר:	U	U	U
תבונה:	0	0	0
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	25	50	125

סוג מפלצת: חיה רגילה (נדירה).

עכבישי ענק הם פשוט גירסאות גדולות יותר של זני העכבישים הרגילים. כל עכבישי הענק מסוכנים ורובם רעילים. כולם אוכלי־בשר, הנוהגים ללכוד את טרפם באמצעות קורים או לזנק עליו בהפתעה. אולם, אין הם נוטים להיות נבונים ולרוב הם ינוסו מפני אש. להלן שלוש דוגמאות לעכבישי ענק:

עכביש־סרטן: זהו עכביש באורך 1.5 מ', אשר יכול להסוות את עצמו בסביבתו כמו זיקית, יכולת המעניקה לו גלגול הפתעה של 1 עד 4 (ב־1ק6). הוא נדבק לקירות או לתקרה וצונח על טרפו. לאחר ההתקפה הראשונה אפשר לראותו ולתקוף אותו כרגיל. כל קורבן נשיכה חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או למות תוך 1ק4 תורים. למרבה המזל הרעל חלש, והקורבן זוכה בבונוס 2+ לכל גלגולי ההצלה.

אלמנה שחורה: אורך עכביש מרושע זה הוא כ־2 מ' ועל בטנו "שעון־חול" אדום. הוא נוהג להסתובב בקרבת מאורתו מלאת הקורים. לקורים יש להתייחס כאל לחש הקוסם *קורים*, לשם בדיקת סיכויי ההשתחררות מהם. את הקורים ניתן גם לשרוף. כל קורבן שננשך על ידי האלמנה השחורה חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או למות תוך תור אחד.

טרנטלה: הטרנטלה הוא עכביש קסום, שעיר וגדול, הנראה כטרנטלה רגיל באורך 2 מ'. נשיכתו אינה הורגת, אלא גורמת לקורבן (אם גלגול ההצלה כנגד רעלים נכשל) להתפתל בעוויתות כאב, הדומות למחול מופרע. למחול השפעה קסומה על המתבוננים. כל צופה במחול חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים או לרקוד באותה הדרך. לדמויות רוקדות יש עונש 4– לגלגולי ההתקפה, ולמתקיפיהן יש בונוס 4+ לגלגולי ההתקפה. השפעות הנשיכה ימשכו 2ק6 תורים. אולם, הרוקדים יצנחו מתשישות לאחר 5 תורים ויהיו נתונים לחסדי תוקפיהם. מי שנתפס בזמן צפייה ירקוד כל עוד רוקד הקורבן הראשון (או עד ש*ביטול קסם* יפסיק את הריקוד).

סביבה: עכביש־סרטן: מערה, חורבות. אלמנה שחורה, טרנטלה: חורבות, יער.

עכביש מישורי

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	5** עד 10** (ראה תיאור) (ב)
תנועה:	60 מ' (20מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	2ק6 + רעל
מספר מופיעים:	2ק6 (3ק6)
ניצל כמו:	ל5
מוראל:	9
סוג אוצר:	ראה תיאור
תבונה:	12
נטייה:	כל נטייה

ערך נק"נ על־פי קוביות פגיעה:

5** =	425
6** =	725
7** =	1,250
8** =	1,750
9** =	2,300
10** =	2,500

סוג מפלצת: מפלצת מישורית (נדירה מאוד).

עכבישים מישוריים הם עכבשים נבונים, בעלי תרבות נרחבת אך מוזרה, הנוהגים לנוע בין מישורים. לנפוצים מביניהם 5 קב"פ, אך ישנם גם מנהיגים בעלי 12 קב"פ. מישורם הביתי אינו ידוע, ומעולם לא נתגלו עקבות של עריהם. עכבישים מישוריים מתארים את עולמם כעולם מלא ערים, אלה מלאות בניינים העשויים קורי־עכביש לבנים וחזקים. העכבישים המישוריים הם טיילים מיומנים ולכן רובם מכירים את השפה המדוברת.

בקרב, העכביש המישורי נוהג להופיע ממישור אחר (לרוב האתרלי), לתקוף ואז לחזור למישור אחר. הוא זוכה אוטומטית ביוזמה עם ה"מעבר", ולרוב (75% מן הפעמים) לא ניתן להתקיפו לפני שהוא עוזב! אולם, יריבים *מואצים* יכולים להתקיפו לפני כן.

ברוב המקרים, כל קורבן שננשך חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים בעונש 4 או למות. אולם, היצור יכול לבחור שלא להשתמש ברעל, על־פי רצונו.

לכל עכביש בו נתקלים יהיו 1ק3 כלי קסם שונים בהם יוכל להשתמש, או 1ק4 כלים מוזרים, אך בלתי־קסומים, המוכרים לו, אך לא לבני־אדם.

לעיתים נדירות תתרחש היתקלות בעכבישים מישוריים מטילי לחשים כוהנים או קוסמים (דרגה מקסימלית 9 בשניהם). לשם חישוב הנק"נ, הוסף כוכבית אחת על כל שתי עוצמות לחש. עכבישים מישוריים אינם יכולים להטיל לחשים ולעבור בין מישורים באותו סיבוב.

עכבישים מישוריים לא יתקפו, בדרך כלל, את הד"שים. למען האמת, מאחר שהינם נבונים, יש לשחקם כאילו היו בני־אדם. עשויים להיות עכבישים מישוריים שודדים, חבורות דב"שים הרפתקנים וכדומה. בעת היתקלות, מרביתם ידברו עם הד"שים וינסו לגלות מהן מטרותיהם: דבר זה עשוי להוות הפתעה אמיתית לדמויות, שנתקלו עד כה רק בעכבישי ענק "רגילים"!

סביבה: כל סביבה.

עכברוש

	רגיל	ענק
דירוג שריון:	9	7
קוביות פגיעה:	1 נקודת פגיעה (ק)	1/2 (1־4 נקודות פגיעה) (ק)
תנועה:	20 מ' (5 מ')	40 מ' (13 מ')
שחייה:	10 מ' (3 מ')	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1 נשיכה לכל חבורה	1 נשיכה לכל עכברוש
נזק:	1ק6 + מחלה	1ק3 + מחלה
מספר מופיעים:	1ק10X5 (1ק10X2)	3ק6 (3ק10)
ניצל כמו:	אדם רגיל	אדם רגיל
מוראל	5	8
סוג אוצר:	L	L
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	2	5

סוג מפלצת: עכברוש רגיל: חיה רגילה (שכיחה). עכברוש ענק: חיה ענקית (שכיחה).

עכברושים הם מכרסמים ערמומיים, היכולים לאכול בשר, תבואה, נסורת או כמעט כל דבר אחר. לרוב הם נמנעים מבני־אדם ולא ייתקפו, אלא אם זומנו (על־ידי עכברוש־אדם, למשל) או משום שהם מגינים על מאורתם. עכברושים הם שחיינים טובים ויכולים לתקוף במים. הם פוחדים מאש וינוסו ממנה, אם אינם נשלטים על־ידי היצור המזמן.

עכברושים אחדים נושאים מחלות. לכל מי שננשך על־ידי עכברוש יש סיכוי של 1 ל־20 להידבק (את הסיכוי יש לבדוק בכל פעם שעכברוש מתקיף בהצלחה. אם העכברוש חולה, ערך הנק"נ שלו עולה ל־6). הקורבן יכול למנוע את המחלה, אם הוא מצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים. אם הוא נכשל, הוא עשוי למות תוך 1ק6 ימים (סיכוי של 1 ל־4) או לשכב במיטתו חולה במשך חודש אחד, מבלי להשתתף בהרפתקות, עד שיחלים.

עכברושים רגילים: עכברושים רגילים הם בעלי פרווה אפורה או חומה ואורכם נע בין 15 ל־60 ס"מ. הם תוקפים בקבוצות של 5 עד 10 עכברושים. כאשר ישנם יותר מ־10 עכברושים, הם מתפלגים לקבוצות של 10 או פחות ותוקפים מספר יצורים. חבורה אחת תתקוף רק יצור אחד בכל פעם ותבצע גלגול התקפה אחד בסיבוב. העכברושים מטפסים על היצור אותו הם תוקפים ולעיתים קרובות מפילים אותו.

עכברושים ענקיים: יצורים אלה דומים מאוד לגירסאותיהם הרגילות, אולם אורכם מטר ויותר. פרוותם אפורה או שחורה ולעיתים קרובות ניתן למצוא אותם בפינות חשוכות של חדרי מבוך או באזורים בהם נעות מאימים אלמתות.

סביבה: עכברוש רגיל: כל סביבה. עכברוש ענק: מערה, חורבות.

עלוקה ענקית

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	6 (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק4)
ניצל כמו:	ל3
מוראל:	10
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	275

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

העלוקה הענקית היא יצור דוחה דמוי־תולעת, שהינו עבה יותר במרכזו מאשר בקצוותיו. צבעו חום־אדמדם ואורכו כמטר. זהו פרזיט המוצץ את דם טרפו. במהלך קרב, העלוקה תוקפת באמצעות פיה, אשר שואב דם. אם היא פוגעת, היא נצמדת לקורבן ומוצצת 1ק6 נקודות נזק לסיבוב. יש להרגה כדי להסירה מן הקורבן.

סביבה: ביצה.

ענק

ערך נק"נ לענקי הרים וענקי ים:

9* = 1,600	10* = 1,750	11* = 1,900
12* = 2,125	13* = 2,300	14* = 2,500
15* = 2,700	16* = 2,950	17* = 3,150
18* = 3,475	19* = 3,800	20* = 4,175

סוג מפלצת: דמוי־אנוש ענק (ענק גבעות – שכיח, כל השאר – נדיר).

ענק

	גבעות	*אבן*	*עננים*	*סערה*
דירוג שריון:	4	4	4	2
קוביות פגיעה:	8 (ג)	9 (ג)	13* (ג)	15** (ג)
תנועה:	40מ' (13מ')	40מ' (13מ')	40מ'(13מ')	50מ' (17מ')
התקפות:	1 כלי־נשק	1 כלי־נשק	1 כלי־נשק	1 + מיוחד
נזק:	2ק8	3ק6	6ק6	8ק6 + מיוחד
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)	1ק2 (1ק6)	1ק2 (1ק3)	1 (1ק3)
ניצל כמו:	ל8	ל9	ל12	ל15
מוראל:	8	9	10	10
סוג אוצר:	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז
תבונה:	7	10	16	18
נטייה:	תוהו	נייטרלי	נייטרלי	סדר
ערך נק"נ:	650	900	2,300	3,750

	כפור	*אש*	*הרים*	*ים*
דירוג שריון:	4	4	0	0
קוביות פגיעה:	10+1* (ג)	11+2* (ג)	12* עד 20* (ג)	9* עד 15* (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')	50 מ' (17 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק	1 כלי־נשק	1 כלי־נשק	1 או מיוחד
נזק:	4ק6	5ק6	5ק10	ראה תיאור
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק4)	1ק2 (1ק3)	1ק4 (1ק20)	1ק2 (1ק20)
ניצל כמו:	ל10	ל11	ל (דרגה=קב"פ)	ל (דרגה=קב"פ)
מוראל:	9	9	9	10
סוג אוצר:	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז
תבונה:	14	13	11	12
נטייה:	תוהו	תוהו	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	1,900	2,125	על־פי קב"פ	על־פי קב"פ

ענקים הם יצורים עצומים דמויי־אדם. צורות הענקים ה"נחותות" (אש, כפור, גבעות ואבן) מסורבלות ומכוערות, בעוד הגזעים "העליונים" דומים הרבה יותר לבני־אדם בצורתם ובטבעם.

הענקים חיים בבדידות או בקהילות עם בני מינם. בכל מקרה, הם נוטים לחיות הרחק ממקומות ישוב של בני־האדם ודמויי־האדם. עשויים להיות ענקים מטילי לחשים (רק ענקי גבעות, אבן, כפור, אש, עננים וסערה). ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

הענקים הנחותים מוכנים, לרוב, לשאת ולתת בשעת היתקלות, שכן הם מודעים לסיכון שבתקיפת בני־אדם. לענקים העליונים אין, בדרך כלל, דעות קדומות בנוגע לבני־האנוש ולעיתים הם אף יארחו אותם בבתיהם. אולם, הענקים תוחמים שטח נרחב כאדמתם ולעיתים ישמידו קהילות אנושיות שבנו באזור "שלהם". כמו כן, ענקים סוררים אחדים מפתחים הרגלים, המביאים אותם לעימותים עם הרפתקנים – כמנהגי השוד של השודדים, תיאבון הגועלים לבשר האדם, או רצונו של מכשף מרושע לשלוט בנחותים ממנו.

כל הענקים יכולים להטיח סלעים ככלי־יריה, אולם הטווחים משתנים. פגיעה מסלע גורמת 3ק6 נקודות נזק. טווחי הטלת הסלעים נתונים לכל ענק.

ענקי גבעות: גובהם של בריונים שעירים אלה הוא 3.5 מ' והם טפשים מאוד. הם לובשים עורות של חיות ונושאים אלות גדולות וחניתות. לעיתים (25%) הם יזרקו סלעים, אולם לטווח מוגבל (10/20/35מ'). הם חיים בגבעות או בבסיסי ההרים ופושטים מפעם לפעם על קהילות אנושיות, בחיפוש אחר מזון ושלל.

ענקי אבן: גובהם של ענקים אלה הוא 4 מ' ועורם אפור ודמוי־אבן. הם משתמשים בנטיפים גדולים כאלות. לעיתים קרובות הם יטילו סלעים (טווחים 100/65/35מ'). הם חיים במערות או בבקתות אבן גסות, ועשויים להיות להם 1ק4 דובי מערות כשומרים (סיכוי של 50%).

ענקי כפור: לענקים עצומים אלה עור בהיר ושיער בלונדיני או תכול. גובהם 5.5 מ', זקניהם שופעים והם עוטים פרוות ושריונות ברזל. ענקי הכפור יכולים להטיל סלעים (טווחים 20/45/65מ'). לעיתים קרובות הם בונים ארמונות מעל קו העצים של פסגות מושלגות. לענקי כפור יהיו תמיד 3ק6 דובי קוטב (סיכוי של 20%) או 6ק6 זאבים (סיכוי של 80%) כשומרים. הם אינם מושפעים מהתקפות המבוססות על קור.

ענקי אש: לענקים אלה עור אדום, שיער שחור וזקן. גובהם 5 מ' והם עוטים שריונות נחושת, ברזל או ברונזה. לעיתים קרובות הם יטילו סלעים (טווחים 65/45/20מ'). ענקי אש בונים את ביתם ליד הרי געש או במקומות חמים אחרים. ארמונותיהם עשויים לרוב מבוץ שחור מבושל, המחוזק בברזל גס. יש להם תמיד 1ק3 הידרות (סיכוי של 20%) או 3ק6 כלבי־שאול (סיכוי של 80%) כשומרים. ענקים אלה אינם מושפעים מהתקפות המבוססות על אש.

ענקי עננים: לענקים פראיים אלה עור ושיער בצבעי לבן או אפור. הם לובשים בגדים דהויים וגובהם 6 מ'. לענקי העננים עין חדה וחוש ריח מפותח, לכן הם מופתעים רק לעיתים רחוקות (1 מתוך 6). ביכולתם להטיל סלעים (טווחים 20/45/65מ'). הם חיים בארמונות בצידי ההרים או על־גבי מצבורי עננים. יש להם 1ק6 רוקים קטנים (בעננים או בהרים) או 6ק6 זאבי אימים (רק בהרים) כשומרים. ענקי העננים שונאים הטרדות ונוהגים לחסום מעברי הרים כדי להרחיק את העוברים ושבים.

ענקי סערה: אלה הם הענקים הגבוהים ביותר, וגובהם עולה על 6.5 מ'. גוון עורם ברונזה ושיער ראשם אדום בהיר או צהוב. לעיתים נדירות (10%) הם יטילו סלעים (טווחים 150/100/50מ'). הם אוהבים סערות ברקים, ויכולים ליצור סערה כזו תוך תור אחד. אם מתרחשת סערה, ענק הסערה יכול להטיל *ברק* אחד כל 5 סיבובים. הברק יגרום נזק השווה למספר נקודות הפגיעה העדכני של הענק (גלגול הצלה מוצלח כנגד לחשים מוריד את הנזק למחצית). ענקי סערה חיים בראשי ההרים, בארמונות עננים או במעמקי המים. ארמונותיהם תמיד יהיו מוגנים על ידי 2ק4 גריפונים (בהרים או בעננים) או 3ק6 סרטנים ענקיים (מתחת למים). ברקים אינם משפיעים על הענקים, ולעיתים קרובות ניתן למצוא אותם בלב סערות נוראות, כשהם נהנים ממזג האוויר.

ענקי הרים: ענקים אלה דומים מאוד לענקי אבן וגבעות. הם שעירים, עורם אפרפר, וגובהם בין 3.5 ל־6 מ' (לרוב 30 ס"מ על כל קובית פגיעה). לעיתים קרובות (80%) הם ישאו סלעים, ויוכלו להטילם למרחק רב (135/65/35מ'), תוך גרימת 4ק6 נקודות נזק על כל סלע. הם נוהגים, בדרך כלל להתבודד, אך הינם רודפי בצע וניתן לשכור אותם כחיילים לקרב. בקרב מגע הם ישתמשו בחרבות ענק או באלות אבן (ל־1ק5X10 נקודות נזק).

ענקי ים: יצורים אלה הם לרוב חברותיים, אך הם נראים רק לעיתים רחוקות, שכן הם מעדיפים לחיות במעמקי האוקינוס. מלבד גובהם (3.5 עד 6 מ'), הם דומים בכל לבני אדם. ענקי הים נושמים מים, אך יכולים לעצור את נשימתם עד תור שלם כאשר הם יוצאים מן הים (דבר אותו הם עושים רק לעיתים רחוקות מאוד). אף כי הם יכולים להשתמש בכלי־נשק (לרוב בחניתות ענק, הגורמות 1ק4X10 נקודות נזק), הם אינם נוהגים לעשות זאת. ביכולתם לדחוף מים בכוח רב, וכך ליצור זרם (תת־מיימי) בצורת חרוט, על־פני אזור שאורכו 15 מ' ורוחבו 10 מ' בבסיסו. כל הנמצא באזור זה נהדף במהירות גבוהה למרחק 20 מ' מן הענק (אין גלגולי הצלה), וכל קורבן חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות או לסבול מהימום למשך 1ק6 סיבובים. על פני הים הופך הזרם לגל גדול יותר (אורך 40 מ' ורוחב 20 מ' בבסיסו), בעל השפעה זהה, הגורם 2ק6 נקודות נזק לכל ספינה העומדת בדרכו.

סביבה: על־פי סוג הענק.

עצנע

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	8* (ג)
תנועה:	20מ' (7 מ')
התקפות:	2 ענפים
נזק:	2ק6/2ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק8)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	9
סוג אוצר:	C
תבונה:	11
נטייה:	סדר
ערך נק"נ:	1,200

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

עצנע הוא יצור תבוני, שגובהו 5.5 מ' והוא דומה לעץ בעל פנים. יש לו שני ענפים ראשיים המשמשים לו כידיים, והוא פוסע על שורשים דמויי־רגליים. הוא דואג אך ורק לשמירה על היער ועל חיי הצמחים; הוא ידידם של רוב יצורי היער התבוניים (קנטאורים, אקטאונים, דריאדות וכדומה). עצנעים מדברים לאט ובקושי רב, ואינם סומכים על מי שמשתמש באש.

כל ההיתקלויות בעצנעים מתחילות במרחק 30 מ' ומטה, כיוון שהם דומים מאוד לעצים ומפתיעים בגלגול 1 עד 3 (על 1ק6). כלי נשק רגילים יכולים לפגוע בהם, אולם כלי נשק כהים (כאלות) גורמים רק נקודת נזק אחת (פלוס תוספות כוח וקסם).

כל עצנע יכול להנפיש שני עצים ממרחק 20 מ', אשר ינועו במהירות 10 מ' (3 מ') ויתקפו כעצנעים. עצנע יכול לשנות את העצים שהוא מנפיש מסיבוב לסיבוב. עשויים להיות עצנעים מטילי לחשים. ראה "מאימים מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: יער.

עקרב ענק

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	4* (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
התקפות:	2 מצבטים/1 עוקץ
נזק:	1ק10/1ק10/1ק4 + רעל
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	11
סוג אוצר:	V
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה).

עקרב ענק נראה בדיוק כמו עקרב רגיל, אולם גודלו כגודל סוס קטן. הוא חי במדבריות, בחורבות וביערות וטורף כל חיה שגודלה עולה על חצי מטר. לרוב הוא תוקף מיד. כאשר הוא לוחם, הוא אוחז באויבו באמצעות מצבטיו ועוקץ אותו. אם אחד מהמצבטים פגע בקורבן, גלגול ההתקפה של העוקץ נעשה בבונוס 2+. כל מי שנפגע מן העוקץ חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או למות.

סביבה: מערה, מדבר, חורבות.

עקרב איש

דירוג שריון:	1
קוביות פגיעה:	8** (ג)
תנועה:	80 מ' (27 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק/1 זנב
נזק:	3ק6/1ק10 + רעל
מספר מופיעים:	1ק8 (2ק10)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	10
סוג אוצר:	J(V), K, 2xM
תבונה:	8
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	1,750

נק"נ עם לחשים, על־פי קב"פ:

8*** = 2,300
9*** = 3,000
10**** = 3,700
11**** = 4,300
12***** = 5,625
13***** = 6,500

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

העקרבאיש הוא הכלאה מרושעת בין אדם ועקרב. פלג גופו העליון הוא כשל אדם, אך חלקיו התחתונים הם של עקרב ענק (בעל זנב ועוקץ). ניתן למצוא אותו כמעט בכל אקלים, אולם לרוב הוא יחיה במדבריות, בהרים ובמבוכים.

העקרבאיש הלוחם יישא, לרוב, נשק מוט (נזק 3ק6), אולם ביכולתו להשתמש בקשת גדולה או בכל כלי־נשק אחר. הוא יכול להכות גם באמצעות זנבו הרעיל; הקורבן סופג 1ק10 נקודות נזק, וחייב לבצע גלגול הצלה כנגד רעלים או למות. אפילו אם גלגול ההצלה היה מוצלח, הקורבן משותק ל־0 עד 7 (1ק־8) סיבובים. רק קורבנות החסינים בפני שיתוק או בפני רעלים יכולים להימנע מהשפעה זו, ולכן נוטים לפחד כל־כך ממאימים אלה. העקרב־איש חסין בפני הרעל שלו עצמו ובפני הרעלים של כל העקרבים האחרים.

חלק (1 מתוך 20) מן העקרבאישים הם כוהנים בדרגה 8 עד 13 (עם התוספת המתבקשת לקוביות הפגיעה), אולם אלה מצויים לרוב רק במאורות. העקרבאישים הם רודפי מלחמה ותבוניים, ועניינם העיקרי הוא בהשגת מזון ובהשמדת יצורים שאינם עקרבאישים. אין הם מתיידדים עם שום גזע אחר והם מבייתים רק עקרבי ענק. הם פושטים על קהילות אנושיות מדבריות בחיפוש אחר מזון ותוקפים כל יצור חי הנכנס לשטחם.

סביבה: מערה, מדבר, הר.

ערפד*

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	7**–9** (ב)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)
תעופה:	60 מ׳ (20 מ׳)
התקפות:	1 נגיעה או מיוחד
נזק:	1ק10 + ניקוז אנרגיה כפול או מיוחד
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק6)
ניצל כמו:	ל־7־9
מוראל:	11
סוג אוצר:	F
תבונה:	10
נטייה:	תוהו
ערך נק״נ:	1,250; 1,750 או 2,300

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (נדירה).

ערפדים הם מן האלמתים המפחידים ביותר. הם חיים בחורבות, בקברים, במחילות ובמקומות אחרים שננטשו על־ידי בני־האדם, אך בלילה הם מתעופפים ומשחרים לטרף אנושי.

יכולות הערפד: הערפדים אינם מושפעים מלחשי *הרדמה, הקסמה* או *עצירה*. הערפד יכול לעטות צורות של אדם, זאב אימים, עטלף ענק או ענן גזים, כרצונו. כל שינוי אורך סיבוב אחד.

תהיה צורתו ככל שתהיה, הערפד מתחדש בקצב של 3 נקודות לסיבוב ומתחיל להתחדש ברגע שהנזק מתרחש. אם הערפד יורד ל־0 נקודות פגיעה אין הוא מתחדש עוד, אלא הופך לענן גזים ונס אל ארון הקבורה שלו.

בצורת זאב אימים או עטלף ענק, הערפד יכול לנוע, לתקוף ולגרום נזק כחיה. דרג״ש הערפד, קוביות הפגיעה שלו, המוראל וגלגולי ההצלה שלו נותרים ללא שינוי. בצורת ענן גזים הערפד אינו יכול לתקוף, אולם הוא יכול לעוף במהירות הנתונה למעלה והינו חסין בפני כל התקפות הנשק.

בצורת אדם, הערפד יכול לתקוף על־ידי מבט או נגיעה, או לזמן יצורים אחרים. מגע הערפד גורם ניקוז אנרגיה כפול (הורדה של 2 דרגות ניסיון) בנוסף לנזק. מבט הערפד יכול להקסים. כל קורבן הנתקל במבט חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים בעונש 2–, כדי לא להיות מוקסם.

הערפד יכול לזמן כל אחד מן היצורים הבאים, ואלה יבואו לעזרתו, אם הם נמצאים במרחק 300 מ׳ ממנו:

עכברושים	10־100	עכברושים ענקיים	5־20
עטלפים	10־100	עטלפים ענקיים	3־18
זאבים	3־18	זאבי אימים	2־8

כל דמות הנהרגת על־ידי ערפד חוזרת מן המוות תוך שלושה ימים כערפד, ונתונה לשליטת הערפד שרצח אותה.

חולשות הערפד: ערפד אינו יכול להימצא בקרבת חפץ קדוש, אלא ממרחק 3 מ׳ ומעלה, אף כי הוא יכול לנוע ולתקוף לכיוונים אחרים. ריח השום דוחה ערפדים, והערפד חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד רעלים או להישאר במרחק של 3 מ׳ לפחות מן השום במהלך הסיבוב.

ערפדים אינם יכולים לחצות מים זורמים, ברגל או תוך מעוף, אלא על גשרים או בשעה שהם נמצאים בארון הקבורה. במשך היום, הערפד נח לרוב בארונו; כשלון לעשות זאת משמעו אובדן 2ק6 נקודות פגיעה ליום. נקודות פגיעה אלה אינן מתחדשות, אלא כאשר הערפד נח בארון הקבורה שלו למשך יום שלם. הערפד אינו משתקף במראות ונוהג להימנע מהן.

ניתן להשמיד ערפדים על־ידי העברת יתד עץ דרך ליבם או טבילתם במים זורמים למשך תור אחד. אם הערפד נחשף לאור השמש, עליו לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות כל סיבוב או להתפרק. לחש *אור תמידי* לא יגרום לערפד להתפרקות. אם כל ארונות הקבורה של הערפד בורכו או הושמדו, הוא יחלש ויאבד 2ק6 נקודות פגיעה ליום. הוא ימות כאשר נקודות הפגיעה שלו ירדו ל־0.

פאשה

ראה ״ג׳יני״

פגסוס

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2 + 2 (ג)
תנועה:	80 מ׳ (27 מ׳)
תעופה:	160מ׳ (53מ׳)
התקפות:	2 פרסות
נזק:	1ק6/1ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק12)
גלגול הצלה כ:	ל2
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
תבונה:	4
נטייה:	סדר
ערך נק״נ:	25

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

אלה הם סוסים מעופפים, תבוניים־למחצה, ביישנים ופראיים. לא ניתן לאלפם, אולם הם ישרתו אך ורק דמויות שומרות חוק, אם יתפסו ויאולפו מגיל צעיר. אויביהם הטבעיים הם ההיפוגריפים.

סביבה: גבעה, הר, שטח פתוח.

משא: 3,000 מט׳ במהירות מלאה; 6,000 מט׳ במחצית המהירות

מכפלת שריון: x1.

פודינג שחור*

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	10* (ג)
תנועה:	20 מ׳ (7 מ׳)
התקפות:	1
נזק:	3ק8
מספר מופיעים:	1 (0)
גלגול הצלה כ:	ל5
מוראל:	12
סוג אוצר:	ראה תיאור
נטייה:	נייטרלי
ערך נק״נ:	150,7

סוג מפלצת: מפלצת (שכיחה).

הפודינג השחור הוא גוש שחור, חסר־תבונה, שקוטרו נע בין מטר וחצי ל־עשרה מטרים. הפודינגים רעבים תמיד; הם ייתקפו כל יצור בו הם נתקלים.

במגעם החומצתי הם גורמים 3ק8 נקודות נזק לכל היצורים החיים, ויכולים להמיס עץ ומתכת תוך תור אחד. אין הם יכולים להשפיע על אבן.

ביכולתם לנוע על תקרה ועל קירות, ולעבור מבעד לחריצים קטנים (מעבר זה הוא איטי מאוד ולרוב אורך תור שלם ואף יותר).

פודינגים יכולים להיפגע רק מאש; כל שאר ההתקפות (כלי־נשק או לחשים) פשוט שוברות אותם לפודינגים קטנים יותר, בעלי 2 קב״פ ונזק של 1ק8 לכל נגיעה. אולם, חרב להבה תגרום לפודינג נזק מלא.

לפודינג אין, בדרך כלל, אוצרות, אולם אבני־חן (לעיתים העדויות היחידות שנותרו מקורבנותיהם) עשויות להימצא בקרבתם.

סביבה: מערה, חורבות.

פולטרגייסט

ראה ״רוח״.



פְּטֶרוֹזָאוּר

	קטן (פטרודאקטיל)	*בינוני (פטרנודון)*	*גדול (פטרוזאור)*
דירוג שריון:	7	6	5
קוביות פגיעה:	1 (ק)	5 (ב)	10 (ג)
תנועה (תעופה):	60 מ' (20 מ')	80 מ' (40 מ')	60 מ' (20 מ')
התקפות:	1 מקור	1 מקור	1 מקור
נזק:	1ק3	1ק12	3ק6
מספר מופיעים:	2ק4 (2ק4)	0 (1ק4)	0 (1ק2)
ניצל כמו:	ל1	ל3	ל5
מוראל:	7	8	9
סוג אוצר:	אין	אין	אין
תבונה:	2	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	10	175	1,000

סוג מפלצת: חיה פרה־היסטורית (נדירה מאוד).

אלה הן לטאות בעלות עצמות חלולות, היכולות לעוף ולדאות. מקורן ארוך ומלא שיניים, ויד לטאית, בעלת כיסוי עור, משמשת להן ככנפיים.

פטרוזאור קטן (פטרודאקטיל): אלה הן לטאות דמויות עטלף, בעלות מוטת כנפיים של 2.5 עד 3 מ'. הן צדות חרקים, ציפורים וחיות קטנות, תוך דאייה איטית בזרמי האוויר. אם הן רעבות מאוד, ביכולתן לתקוף יצורים בגודל אדם.

פטרוזאור בינוני (פטרנודון): פטרודונים הם גדולים ותוקפנים הרבה יותר. מוטת כנפיהם מגיעה ל־15 מ'. במקרים רבים הם יתקפו יצורים בגודל אדם ויישאו אותם עימם.

פטרוזאור גדול: לפטרוזאור הגדול מוטת כנפיים העולה על 15 מ'. ביכולתו לתקוף בהפתעה ולבצע התקפת עיטה לגרימת נזק כפול. הם יכולים לשאת יצורים בגודל סוס מלחמה.

סביבה: קטן, בינוני: גבעה, הר, ג'ונגל (פרה־היסטורי). גדול: הר (פרה היסטורי).

משא: פטרודון יכול לשאת 2,000 מט' במהירות מלאה; 3,000 במחצית המהירות. פטרוזאור גדול יכול לשאת 4,000 מט' במהירות מלאה ו־8,000 מט' במחצית המהירות.

מכפלת שריון: 1x.

פיה

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1+1* או יותר (ק)
תנועה:	40מ' (13מ')
תעופה:	80מ' (27מ')
התקפות:	1 כלי־נשק או לחש
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק או הלחש
מספר מופיעים:	1ק6 (5ק8+20)
ניצל כמו:	א1 (או טוב יותר)
מוראל:	9
סוג אוצר:	(אין) מיוחד
תבונה:	13
נטייה:	כל נטייה
ערך נק"נ:	19 (או יותר).

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדירה).

הפיות מאכלסים את האוויר ואת העננים. הפיות קרובות מאוד לדמויי־האדם, ותווי פניהן נקבעים בהתאם לגזע. הן נראות כדמויי־אנוש בגודל־זוטון, בעלות כנפי שפירית, זקנים ואפים של גמדים, ואוזניים ועיניים של אלפים. גוף הפיות קל והן עפות ללא כל מאמץ.

את בתיהן הן בונות מ"עננים", והן נהנות לעוף בשמש, בעוד מתחתן מתחוללות סערות. יש להן אימפריית רוח גדולה משלהן, הרחק מעל האדמה. אימפריה זו מוכרת רק להן ולמספר קטן של יצורים אחרים.

הפיות בלתי־נראות מטבען, ולעולם לא יובחנו באמצעות ראייה רגילה. ביכולתן לראות בקלות דברים נעלמים מעין. היכולות הבאות משותפות לכל הפיות, וביכולתן להשתמש בהן כרצונן אחת לסיבוב לכל היותר: *התאיידות* (כשיקוי), *יצירת ערפל* (קוביה של 3 מ' מסביב לפיה), *עיבוי ערפל* (יצירת גשם מערפל), חזרה לצורה רגילה (מצורת הגז), *זימון משב רוח* (הגורם לאש לעלות, מכבה נרות ומאפשר לפיה לנוע במהירות 120 מ' (40 מ')).

לפיות ממוצעות 1+1 קוביות פגיעה, אולם למנהיגות יהיו עד 9 קוביות פגיעה. פיות מטילות לחשים הן נדירות, אך אפשריות (קוסמים וכוהנים). ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: כל *סביבה*.

פיל

	רגיל	פרה־היסטורי
דירוג שריון:	5	3
קוביות פגיעה:	9* (ג)	15 (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 חטים או 1 רמיסה	2 חטים או 1 רמיסה
נזק:	2ק4/2ק4 או 4ק8	2ק6/2ק6 או 4ק8
מספר מופיעים:	0 (1ק20)	0 (2ק8)
ניצל כמו:	ל5	ל8
מוראל:	8	8
סוג אוצר:	ראה תיאור	אין
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	1,600	1,650

סוג מפלצת: פיל: חיה רגילה (נדירה). פיל פרה־היסטורי: חיה פרה־היסטורית (נדירה מאוד).

פילים הם יונקים גדולים וכבדים, בעלי ארבע רגליים. הם אוכלי־עשב אך, עשויים להיות מסוכנים מאוד בשעת פחד או כאשר הם מגנים על צאצאיהם. יצורים חזקים אלה חיים בקצות היערות הסוב־טרופיים, בעדרים בינוניים וגדולים. גם לזכרים וגם לנקבות יש חטים, שערכם 100 עד 600 פ"ז כשנהב.

במהלך הקרב, הפיל מעדיף לתקוף תוך כדי הסתערות, כדי לגרום נזק כפול באמצעות החטים. בסיבובי הקרב הבאים הוא יתקוף באמצעות החטים (75%) או על־ידי רמיסה (25%). פיל יכול לשמש כחיית רכיבה ומשא. לעיתים מצויידים הפילים בשריון ומשמשים כחיות מלחמה.

פרה־היסטורי (מסטודון): זהו פיל גדול ומגושם, בעל שני חטים אדירים, הפונים כלפי מטה ואז מתעקלים כלפי מעלה ולאחור אל עבר הפיל. החטים הם כלי־נשק מעולים. כל חט שווה 200 עד 800 פ"ז. המסטודונים חיים בארצות הקרח או ב"עולמות אבודים".

סביבה: פיל מודרני: שטח פתוח, יער (סב־טרופי). מסטודון: שטח פתוח, יער (פרה־היסטורי).

משא: פיל: 9,000 במהירות מלאה, 18,000 במחצית המהירות. מסטודון: 7,500 במהירות מלאה, 15,000 במחצית המהירות.

מכפלת שריון: 3 x.

פיקסי

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	1*** (ק)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
תעופה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	1 פגיון
נזק:	1ק4
מספר מופיעים:	2ק4 (1ק4X10)
ניצל כמו:	א1
מוראל:	7
סוג אוצר:	S+R
תבונה:	14
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	19

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדירה).

פיקסים הם יצורים קטנים, דמויי־אנוש, בעלי כנפי חרקים. הם קרובים רחוקים של האלפים, אולם גובהם קטן מחצי מטר. ביכולתם להפוך בלתי־נראים, אם הם מעוניינים בכך (או על־ידי גילויים קסומים). הפיקסים אינם סובלים ממגבלות הלחש *היעלמות מעין* – הם יכולים לתקוף ולהישאר בלתי־נראים, והם תמיד זוכים בהפתעה כשהם עושים זאת. לא ניתן להתקיפם בסיבוב הקרב הראשון, אולם לאחר מכן יבחינו התוקפים בצללים ובתנועות האוויר ויתקפו את הפיקסים בעונש 4– לגלגולי ההתקפה.

כנפי החרקים הקטנות שלהם יכולות לתמוך בהם רק למשך שלושה תורים, ולאחר מכן עליהם לנוח למשך תור שלם אחד.

הפיקסים חיים בקהילות משלהם במרחבים. הם אינם תוקפים בני־אדם, אם אלה אינם מתקיפים או מסכנים אותם. הם עשויים אפילו לעשות טובות להרפתקנים מנומסים; יש להם ידע רב על המרחבים וביכולתם להדריך גיבורים הנמצאים בדרכם אל מערות נסתרות ואל ערים אבודות.

עשויים להיות פיקסים מטילי לחשים. ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: יער.

פלאסמה*

	רגיל*	ענק*
דירוג שריון:	0	‎-4
קוביות פגיעה:	6* (ב)	12* (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 טפרים	2 טפרים
נזק:	6ק2/6ק2	6ק3/6ק3
מספר מופיעים:	0 (10ק1)	0 (4ק1)
ניצל כמו:	ל6	ל12
מוראל:	9	11
סוג אוצר:	מיוחד	מיוחד
תבונה:	8	8
נטייה:	תוהו	תוהו
ערך נק"נ:	500	2,125

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה).

הפלאסמה נראית כשלד אדם או ענק, העשוי מחומר יסוד. קיימים ארבעה סוגי פלאסמות, אחת מכל יסוד. הפלאסמה היא שילוב של חומר יסוד ואקטופלאסמה (אתר מוצק). היא אינה יכולה להתקיים בביטחה בשום מישור, מלבד המישור האתרלי, ולעיתים נתקלים בה בחורי תולעים. בכל מישור, מלבד המישור האתרלי, היא מאבדת אוטומטית 1 קוביית פגיעה בכל סיבוב כתוצאה מניקוז האנרגיה, עד שהיא נעלמת ומתה.

הפלאסמה ניזונה מן היסוד שלה, ובעודה ניזונה היא מתחדשת בקצב של נקודת פגיעה אחת לסיבוב. כל התקפה קסומה, המבוססת על היסוד, תעניק לפלאסמה נקודות פגיעה וקב"פ. למשל, *כדור אש* שהטיל קוסם בדרגה התשיעית על פלאסמת אש יגרום לה לקבל מיד 9 קוביות פגיעה נוספות (9ק8 נקודות פגיעה).

הפלאסמות חסינות בפני רעלים ובפני כלי־נשק רגילים, וייפגעו רק ממעט מכלי נשק קסומים. כל מכה מכלי־נשק קסום גורמת רק את הנזק הקסום שלה ("פלוסים"), תוך התעלמות מן הנזק הרגיל של הכלי ומתוספות הכוח שלו. למשל, *חרב 4+* תגרום רק 4 נקודות נזק לפלאסמה.

פלאסמות יכולות להינזק רק מכלי נשק קסומים (כפי שנאמר) ומהתקפות המבוססות על שליטה יסודונית.

אחת לתור, יכולה הפלאסמה להשקיע 10 מנקודות הפגיעה שלה ביצירת ענן חומצתי המבוסס על היסוד שלה. קוטר ענן זה הוא 10 מ' והוא גורם 20 נקודות פגיעה לכל מי שעומד בתוכו (מלבד הפלאסמה); כל קורבן המבצע גלגול הצלה כנגד נשיפת דרקון סופג רק מחצית מן הנזק. הענן נותר 6ק1 סיבובים. הפלאסמה שומרת התקפה זו לשעת מנוסה.

סביבה: המישור האתרלי, מחילות תולעים (בלבד).

פְּלֶזִיאוֹזָאוּרוּס

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	16 (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	6ק4
מספר מופיעים:	0 (3ק1)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	9
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	1,850

סוג מפלצת: חיה פרה־היסטורית (נדירה).

דינוזאור זה דר באגמים ובימים. לגופו הגדול מחוברים שני זוגות סנפירים (גפיים קדמיות ואחוריות) וצווארו ארוך. הוא גדל לגובה של 10 עד 15 מ', כמחצית מגובה זה מהווה הצוואר. הפְּלֶזִיאוֹזָאוּרוּס צולל וצד דגים ותמנונים, אולם את רוב זמנו הוא מבלה מעל פני המים. הוא תוקפני ועשוי להתרומם מתחת לאוניות קטנות, להטיל את כל נוסעיהם לים, ולזכות בסעודה טובה.

סביבה: אוקיינוס.

פנטום*

	חזיון*	צללית*
דירוג שריון:	0	0
קוביות פגיעה:	10*** (ב)	11*** (ב)
תנועה:	60 מ' (20 מ')	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 טפרים	1 פגיון
נזק:	‎/2 + 6ק1 2 + 6ק1	4ק3
מספר מופיעים:	1 (1)	1 (0)
ניצל כמו:	ק10	ג11
מוראל:	10	9
סוג אוצר:	N ,O (L)	(L ,N ,V)
תבונה:	11	10
נטייה:	תוהו	תוהו
ערך נק"נ:	3,250	5,300

	חזון*
דירוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	12*** (ב)
תנועה:	0 (ראה תיאור)
התקפות:	2־8 חרבות
נזק:	1ק8 כל אחת (ראה תיאור)
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	כ12
מוראל:	12
סוג אוצר:	L ,N ,O
תבונה:	0
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	3,875

רשימה מקוצרת לשה"מ:

התקפות: מבט = פחד; מיוחד לכל אחד.

הגנות: אתרלי בתחילה; גלגול הצלה כנגד גירוש (לחשים); כלי־נשק קסומים לפגיעה

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (נדירה).

פנטומים הם אלמתים המצויים כמעט בכל מקום. הם נמנעים מאור השמש, אולם תאורה קסומה אינה מפריעה להם. הם חסינים בפני כל לחשי *ההקסמה והכפור*, ואפשר לפגוע בהם רק באמצעות כלי־נשק קסומים.

צורה אתרלית: בראשית ההיתקלות, הפנטום יהיה תמיד בצורתו הלא־גשמית, ואף כי אפשר לגרשו, לא ניתן לפגוע בו ממישור החומר הראשי. לכל פנטום צורת התקפה מיוחדת משלו המוסברת בתיאורו, ובצורה זו הוא משתמש מיד. הפנטום הופך גשמי למשך הקרב, ודירוג־שריונו הופך ל־0.

פחד: כל הרואה פנטום (ממרחק 40 מ') חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים או לנוס בבהלה. יצורים בעלי 3 קב"פ ומטה מושפעים אוטומטית (אין גלגול הצלה) ויסרבו לשוב לאזור בו נראה הפנטום. יצורים אחרים לא יושפעו כלל, אם גלגול ההצלה היה מוצלח.

גירוש: כל הפנטומים חסינים בפני גירוש על־ידי כוהנים. תוצאות "ה" מטופלות כרגיל, אך בתוצאת "ג" מבצע הפנטום גלגול הצלה כנגד לחשים; אם הגלגול היה מוצלח, הגירוש עובר בחזרה לכוהן, אשר חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים או להשתתק מפחד למשך 6ק2 סיבובים.

כל פנטום שומר את אוצר קורבנותיו. החזיון והצל שומרים אותו בקרבת מקום ההיתקלות, אולם אוצר החזון יופיע במקום, אם יושמד החזון.

חזיון: זהו דמוי־אנוש בודד, הנראה כנקזן שקוף יותר. בראשית ההיתקלות הוא יעמוד בשטח פתוח, ולעולם לא ישתמש בכלי־נשק. התקפתו הראשונה של החזיון היא יצירת ערפל שקוף למחצה, בגובה 3 מ' וברדיוס 7 מ'. כל מי שנמצא בתוך הערפל חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים או להיות *מרותק*, ללא יכולת לעשות דבר עד להתפוגגות הערפל. מי שנותר בתוך הערפל חייב להצליח בגלגול הצלה מדי סיבוב. הערפל נמשך 12 סיבובים, או עד שהיצור מושמד או מגורש. כשהשפעת *הריתוק* מסתיימת, אין הקורבן צריך לבצע גלגול הצלה נוסף נגד הערפל. הערפל נע עם היצור.

לאחר *ריתוק* קורבן אחד לפחות, החזיון יופיע בצורתו הגשמית וישסף את הקורבן באמצעות שתי זרועותיו השלדיות הבוהקות (בונוס 4+ לגלגול התקפה, נזק 2 + 6ק1 לכל טופר). לעיתים רחוקות יתקוף החזיון יצורים נעים, והוא ינסה לחסל לפחות קורבן אחד בכל היתקלות.

כל אדם או דמוי־אדם, אשר חוסל על־ידי החזיון, יהפוך גם הוא לחזיון תוך שבוע; הדרך היחידה למנוע זאת, היא הטלת לחש *ביטול רוע* על הגופה, לפני הטלת לחש *החייאת מתים* (כל זאת לפני חלוף שבוע). אם לחש *החייאת מתים* מוטל ללא לחש *ביטול רוע*, הדמות תחזור לתחיה ותראה כרגיל, אולם תתפוגג בהדרגתיות ותוך שבוע תהפוך לחזיון.

צללית: בדומה לחִזיון, גם יצור זה נראה כדמוי־אנוש בודד, אולם הוא תמיד נושא עימו פגיון. הוא מפתיע את קורבנו ב־90% מן המקרים, ונוהג לנוע מבעד לקירות או לדלתות בהיתקלות הראשונה. הוא נע מהר לעבר המטרה ומאיים באמצעות כלי־נשקו. על הקורבן לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות או למות מיד מרוב יראה. לאחר ההתקפה הראשונית, הצללית הופכת גשמית ומשספת באכזריות כל קורבן קרוב באמצעות פגיונה. אם היא נתקלת בסכנה גדולה או נכשלת בבדיקת המוראל, היא הופכת אתרלית ונמלטת. בניגוד לפנטומים אחרים, הצללית חיה תמיד בתוך בניינים או באזורים תת־קרקעיים.

חזון: החזון שונה למדי משאר הפנטומים. הוא מאכלס תמיד אזור מיוחד, שגודלו אינו עולה על 50 מ"ר. החזון הוא של 4ק2 דמויי־אנוש, ולא של

אחד, ולרובם יש כלי־נשק ושריונות מסוגים שונים. החזון נראה לרוב כשאריות מקרב גדול ללא ניצולים. החזון הוא באמת אוסף של נשמות אבודות.

בראשית ההיתקלות יתחילו כל הנשמות לקונן ולילל. כל מי שנמצא במרחק 30 מ׳ ושומע את הקול חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים. כל מי שנכשל בגלגול ההצלה מתמלא תוגה ואהדה לנשמות שבחזון; הוא יאמין כי כל הפעולות הן חסרות סיכוי, יתיישב ויבכה את הנשמות האבודות למשך 11 עד 20 סיבובים (1ק10+10). כל מי שנמצא בטווח שמיעה חייב להמשיך ולבצע גלגול הצלה מדי סיבוב.

לאחר בכי של 1ק3 סיבובים, יתחילו יצורי החזון להתרומם (להפוך גשמיים) ולתקוף, מבלי להפסיק את קינתם הנוראה. לאף אחד מהם אין נקודות פגיעה; לחזון כחזון יש 12 קוביות פגיעה, וכל נזק שנגרם ליחיד מחושב כנגד הסכום הכולל.

החזון תוקף פעם אחת לכל נשמה. כל נשמה תוקפת כבעלת 12 קב״פ וגורמת נזק של 1ק8 לכל פגיעה. (לרובן חרבות רגילות, אך שה״מ יכול לצייד את הנשמות גם בכלי־נשק אחרים, ולהשתמש בקוביות הנזק המתאימות להם. אולם, אין להשתמש בכלי־נשק קסומים או בחפצי קסם אחרים). בתוך אזורו המוגבל, החזון נע במהירות של 15 מ׳ לסיבוב.

אם החזון גורש בהצלחה, הוא ייעלם למשך 1ק6 שעות ואז ישוב. אין הוא יכול לעזוב את המיקום הנתון. כל נשמות החזון כלואות במקומן ואינן יכולות לברוח או לרדוף.

סביבה: חורבות.

פניקס*

	*משני**	*ראשי**
דירוג שריון:	2	2
קוביות פגיעה:	9***** (ב)	18***** (ג)
תנועה:	30 מ׳ (10 מ׳)	50 מ׳ (17 מ׳)
תעופה:	120 מ׳ (40 מ׳)	150 מ׳ (50 מ׳)
התקפות:	2 טרפיים/ 1 נשיכה	2 טרפיים/ 1 נשיכה
נזק:	1ק6/1ק6/2ק6	2ק6/2ק6/4ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק2)	0 (1ק2)
ניצל כמו:	ל10	ל20
מוראל:	9	10
סוג אוצר:	V	2xV
תבונה:	6	6
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק״נ:	4,400	8,875

סוג מפלצת: מפלצת מישורית, קסומה (נדירה מאוד).

הפניקס הוא יליד מישור יסוד האש, ונראה כנשר אדום־כתום גדול, מוקף להבות. במישור החומר הראשוני הוא נדיר מאוד, אולם יכול להימצא בכל אקלים. אין הוא עויין אם אין מתקיפים אותו, ולא ניתן למצאו מתחת לאדמה.

הפניקס חסין בפני כל צורות האש, בפני כל לחשי *ההקסמה והעצירה*, ובפני כל כלי־הנשק הקסומים בעלי בונוס נמוך מ־3+. במהלך קרב, הפניקס תוקף באמצעות טופריו ומקורו. כל מי שנמצא בטווח להבותיו סופג נזק כל סיבוב, ללא קשר להגנות (להבת הפניקס שונה מלהבות אחרות). כאשר הפניקס מת ומושמד, הוא נעלם בהתפוצצות אש לרדיוס 5 מ׳ (השתמש בכדור־אש); כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה כנגד נשיפת דרקון כדי לספוג רק מחצית מן הנזק, אולם שוב, הגנות אינן חלות. הפניקס מופיע שוב מעפרו לאחר סיבוב אחד, שלם ובריא לחלוטין, וינוס מיד מפני מי שיתקוף אותו.

מלבד *משאלה*, לא ידועה כל דרך אחרת להרוג את הפניקס וצורת ההיתרבות שלו אינה ידועה.

פניקס משני: ליצור זו מוטת כנפיים של 3 מ׳ וגובהו מטר וחצי. הוא מקרין אש לטווח 3 מ׳ וגורם 3ק6 נקודות נזק לסיבוב. התפוצצותו גורמת 1ק10X5 נקודות נזק. נזק טופריו הוא 1ק6 נקודות מכל אחת מהן; נזק מקורו הוא 2ק6 נקודות.

פניקס ראשי: ליצור זה מוטת כנפיים של 8 מ׳ וגובהו בעמידה כ־3 מ׳. הוא מקרין אש לרדיוס 7 מ׳, וגורם 6ק6 נקודות נזק לסיבוב. התפוצצותו גורמת 1ק10X 10 נקודות נזק. טפריו משסעים 2ק6 נקודות נזק כל אחת; מקורו גורם ל־4ק6 נקודות נזק. מנוצות הפניקס ניתן להכין שיקוי חסינות לאש הפניקס, המעניק חסינות מוחלטת בפני אש רגילה וקסומה, ומוריד את נזק כלי־הנשיפה המבוססים על אש למחצית (גלגול הצלה מוצלח מוריד לרבע) ופועל כשיקוי חסינות לאש גם כנגד אש הפניקס. בכל פעם שהפניקס מת, אפשר לאסוף נוצה אחת. יש צורך בשלוש נוצות של פניקס משני (10,000 פ״ז כל אחת) כדי ליצור את השיקוי, או בנוצה אחת של פניקס ראשי (שווה 25,000 פ״ז).

סביבה: כל סביבה; מישור יסוד האש.

פסל חי

	קריסטל	*ברזל*
דירוג שריון:	4	2
קוביות פגיעה:	3 (ב)	4* (ג)
תנועה:	30 מ׳ (10 מ׳)	10 מ׳ (3 מ׳)
התקפות:	2	2
נזק:	1ק6/1ק6	1ק8/1ק8 + מיוחד
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק6)	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל3	ל4
מוראל:	11	11
סוג אוצר:	אין	אין
תבונה:	7	7
נטייה:	סדר	נייטרלי
ערך נק״נ:	35	125

	סלע
דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	5* (ג)
תנועה:	20 מ׳ (7 מ׳)
התקפות:	2
נזק:	2ק6/2ק6
מספר מופיעים:	1ק3 (1ק3)
ניצל כמו:	ל5
מוראל:	11
סוג אוצר:	אין
תבונה:	7
נטייה:	תוהו
ערך נק״נ:	300

סוג מפלצת: קונסטרוקס, קסומה (שכיחה).

פסל חי הוא יצור מונפש, אותו יצר מכשף רב־עוצמה. הוא נראה כפסל רגיל לחלוטין – עד שהוא זז! פסל חי יכול להיות בכל גודל ומכל חומר; הגדלים הנתונים פה הם האופייניים ביותר. פסלים חיים מקריסטל, מברזל או מסלע נתונים כדוגמאות, אך שה״מ יכול ליצור גם אחרים. (לא כל פסל במערכה אמור להיות פסל חי, אחרת ידעו השחקנים כי עליהם לתקוף כל פסל שהם רואים. לאצילים כדאי לך לתת פסלים כחלק מאוצרותיהם ומקישוטי ביתם. בנייני ציבור מפוארים יהיו גם הם מקושטים בפסלים; פסלים חיים הינם נדירים מאוד בהשוואה לפסלים ״אמיתיים״). פסלים חיים אינם מושפעים מלחשי *הרדמה*.

קריסטל: פסל הקריסטל הוא צורת חיים העשויה מגבישים. פסלי הקריסטל קיימים בכל צורה, אך לרוב ייראו אנושיים.

ברזל: לפסל הברזל יש גוף, היכול לקלוט ברזל ופלדה. בפגיעה הוא יספוג נזק רגיל, אולם אם התוקף משתמש בכלי־נשק מתכתי בלתי־קסום עליו להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים, אחרת הנשק ישאר דבוק לגוף פסל הברזל. את כלי־הנשק הדבוקים ניתן להסיר רק כאשר הפסל מת (אם הנשק נותר על הפסל, המתכת תעוקל והפסל יפלוט את החלקים הבלתי־מתכתיים, כך שהפסל לא ילך לנצח נצחים כשכלי־נשק תקועים בו).

סלע: לפסל סלע חי ישנו ציפוי סלעי מבחוץ ומגמה (לבה רותחת) בתוכו. כאשר הוא תוקף, הוא משפריץ מגמה מקצות אצבעותיו (או מאיברים דומים) וגורם 2ק6 נקודות נזק על כל פגיעה.

סביבה: כל סביבה (במיוחד חורבות).

משא: פסל קריסטל: 1,500 מט׳ במהירות רגילה, 3,000 מט׳ במחצית המהירות. פסל ברזל: 2,000 מט׳ במהירות רגילה, 4,000 מט׳ במחצית המהירות. פסל סלע: 2,500 מט׳ במהירות רגילה, 5,000 מט׳ במחצית המהירות.

פרד

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2 (ג)
התקפות:	40מ׳ (13מ׳)
התקפות:	1 בעיטה או 1 נשיכה
נזק:	1ק4 או 1ק3
מספר מופיעים:	1ק2 (2ק12)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק״נ:	20

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה).

פרד הוא הכלאה בין סוס וחמור. הפרדים הם עקשנים, ואם מטרידים או מרגישים אותם הם עלולים לנשוך או לבעוט. לא ניתן לאלף פרד לתקיפה, אולם הוא יילחם להגנתו. הפרדים חזקים מאוד בשל קוביות הפגיעה שלהם, ויכולים לשאת משקל רב. הם ינהגו בעקשנות, אם יעמיסו עליהם כמות רבה, עימה יוכלו לנוע רק במחצית ממהירותם הרגילה. אפשר לקחת פרדים למבוך, אם שה״מ מתיר זאת. כאשר נתקלים בפרדים לבד במבוך, הם שייכים, ככל הנראה, לחבורת הדב״שים הקרובה.

סביבה: כל סביבה.

משא: 3,000 מט׳ במהירות מלאה, או 6,000 מט׳ במחצית המהירות.

ציקלופ

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	13* (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 אלה
נזק:	3ק10
מספר מופיעים:	1 (1ק4)
ניצל כמו:	ל13
מוראל:	9
סוג אוצר:	E + 5,000 פ"ז
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	2,300

סוג מפלצת: דמוי־אנוש ענק (נדירה).

הציקלופ הוא סוג של ענק נדיר, המזוהה על־פי גובהו הרב ועל־פי עין יחידה הממוקמת במרכז מצחו. גובה הציקלופ הוא כ־7 מטרים. בשל עינו האחת אין ביכולתו לאמוד מרחקים היטב והוא סובל מעונש 2– לכל גלגולי ההתקפה. הציקלופים נלחמים, בדרך כלל, באמצעות אלת עץ גדולה. הם יכולים להטיל סלעים למרחק 65 מ' (65/45/20 מ'), כשכל פגיעה גורמת 3ק6 נקודות נזק.

ציקלופים אחדים (5%) יכולים להטיל *קללה* אחת לשבוע (שה"מ יקבע את טבעה המדויק של *הקללה*).

הציקלופ נוהג לחיות לבד, אף כי לעיתים חולקת קבוצה קטנה מערה גדולה אחת. הוא מעביר את זמנו בגידול כבשים וענבים. הציקלופים ידועים בטפשותם, וחבורה נבונה יכולה לרוב לחמוק מהם תוך שימוש בעורמה.

עשויים להיות ציקלופים מטילי לחשים. ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: גבעה, הר.

צל*

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2+2* (ב)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1
נזק:	1ק4 + מיוחד
מספר מופיעים:	1ק8 (1ק12)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	12
סוג אוצר:	ו
תבונה:	4
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	35

סוג מפלצת: מפלצת, קסומה (נדירה). מפלצת זו איננה אלמת.

צללים הם מפלצות תבוניות, בלתי גשמיות (דמויות־רוח), החיות במקומות מוזרים וחשוכים, כמו מבוכים, עובי יערות או חורבות. הם יכולים להיפגע רק מכלי־נשק קסומים. הם אכן נראים כצללים אמיתיים ויכולים לשנות מעט את צורתם. קשה להבחין בצללים, ולכן הם זוכים לרוב בהפתעה (1 עד 5 ב־1ק6).

אם צל פוגע, הוא שואב נקודת כוח אחת, בנוסף לנזק הרגיל. התולשה תימשך 8 תורים. כל יצור שכוחו יורד ל־0 הופך מיד לצל. צללים אינם מושפעים מלחשי *הקסמה* או *הרדמה*, אולם אין הם אלמתים ולכן כוהנים אינם יכולים לגרשם.

סביבה: חורבות, יער.

צל־ליל*

	*זוחל־ליל**	*מהלך־ליל**	*כנף־ליל**
דירוג שריון:	-4	-6	-8
קוביות פגיעה:	25־30***** (ג)	21־26***** (ג)	17־20***** (ג)
תנועה:	40 מ' (13 מ')	50 מ' (17 מ')	10 מ' (3 מ')
תעופה:		20 מ'(7 מ')	80 מ' (27 מ')
התקפות:	2 וראה תיאור	2 וראה תיאור	1 וראה תיאור
נזק:	2ק10/2ק4 וראה תיאור	3ק10/3ק10 וראה תיאור	1ק6+6 וראה תיאור
מספר מופיעים:	1 (1)	1 (1)	1 (1)
ניצל כמו:	ל25־30 וראה תיאור	ל21־26 וראה תיאור	ל17־20 וראה תיאור
מוראל:	12	12	12
סוג אוצר:	כל סוג	כל סוג	כל סוג
תבונה:	19	19	19
נטייה:	תוהו	תוהו	תוהו
ערך נק"נ:	18,500 (קב"פ 25)	12,500 (קב"פ 21)	7,750 (קב"פ 17)
	20,000 (קב"פ 26)	14,000 (קב"פ 22)	8,875 (קב"פ 18)
	21,500 (קב"פ 27)	15,500 (קב"פ 23)	10,000 (קב"פ 19)
	23,000 (קב"פ 28)	17,000 (קב"פ 24)	11,375 (קב"פ 20)
	24,500 (קב"פ 29)	18,500 (קב"פ 25)	
	26,000 (קב"פ 30)	20,000 (קב"פ 26)	

רשימות מקוצרות לשימוש שה"מ:

גילוי קסם, גילוי נעלם מעין (20 מ'); גלגול הצלה כנגד גירוש; מקלקל כל מזון בטווח 40 מ'; נגיעה רעילה (2– לגלגולי הצלה); נשק 3+ כדי לפגוע, חסינים ללחשים בעוצמות 1־5; במזיד: *גרימת מחלה, הקסמת איש, ענן מוות* (כקוסם בדרגה 21), *בלבול, חשיכה, ביטול קסם, אצבע מוות* (ככוהן בדרגה 21), *האצה, עצירת איש, היעלמות מעין* (כקוסם בדרגה 21), זימון אלמתים משניים; כוחות יחודיים.

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (נדירה מאוד).

צללי־הליל הקטלניים הם יצורים גדולים, מרושעים ורבי־עוצמה, המנסים להפיץ את המוות ככל יכולתם. הם נדירים מאוד, ולרוב נוצרים או מזומנים למטרות מיוחדות, על־ידי יצורים חזקים אף מהם. צבעם של כל צללי־הליל הוא שחור כהה. אין להם עיניים, והם קולטים את סביבתם בצורה קסומה. הם יכולים לראות דברים נעלמים מעין ומוחבאים, ממש כשם שהם רואים דברים רגילים. כל צללי־הליל חכמים מאוד וערמומיים (ערך התבונה והחכמה שלהם הוא 19).

צללי־הליל מעדיפים את הלילה. אור היום גורם להם לעונש 4– בגלגולי ההתקפה, אולם שאר צורות האור אינן משפיעות עליהם. הם יכולים להיכנס למישור האתרלי ולצאת ממנו כרצונם, אך יעשו זאת רק במקרה של איום.

הימצאותו של צל־ליל במרחק 40 מ' מקלקלת כל מוצר אכיל, בכלל זה מים ומזון רגילים, מים קדושים, מנות רגילות ומנות ברזל ואפילו שיקויים קסומים (אין גלגולי הצלה). עצמים אלה אינם הופכים רעילים, אלא פשוט יוצאים מכלל שימוש. אותה נוכחות גם מקררת את האוויר הנמצא בטווח 40 מ'; דבר זה הורס את סיכוייו של צל־הליל להפתיע, במקרה שהקורבנות נתקלו כבר בעבר בצל־ליל. השפעת הקור אינה גורמת, אלא לקלקול כל מוצרי האוכל ואזהרת הקורבן.

צל־ליל יכול להיפגע רק מכלי־נשק קסומים בעלי בונוס 3+ ומעלה, ממטות קסמים, משרביטים או מלחשים בעוצמה 6 ומעלה. הוא חסין בפני כל צורות האשליה, בפני בדידים, בפני רעלים, בפני לחשי *ההקסמה, העצירה והכפור*, בפני כל הלחשים בעוצמה 5 ומטה, בפני כל כלי הנשק הרגילים, המוכספים או כלי הנשק בעלי בונוס 2+ ומטה, בפני השפעות הפיכה לאבן ובפני כל ההתקפות הבלתי־קסומות (כמו אש, סלעים, שמן וכדומה).

הוא פגיע במידת מה לנשיפת דרקון וסופג מחצית מן הנזק (1/4 במקרה של הצלחה בגלגולי ההצלה). כל צללי־הליל יכולים להשתמש בכוחות דמויי־הלחש הבאים, כרצונם, כוח אחד לסיבוב: *הקסמת איש, היעלמות מעין, האצה, בלבול וענן מוות* (כאילו היו קוסמים בדרגה 21); *חשיכה, עצירת אדם, גרימת מחלה, ביטול קסם ואצבע מוות* (כאילו היו כוהנים בדרגה 21).

ההשפעות של כוחות אלה זהות להשפעות הלחשים, אולם הכוחות נוצרים כתוצאה מהתרכזות קצרה ואינם מצריכים מלים או מחוות. ניתן לבצעם בדממה מוחלטת.

בנוסף, כל צללי־הליל יכולים לגלות קסם כרצונם ויכולים לקרוא את כל השפות ובכל הכתבים הקסומים. אם הם משתמשים בכוחות דמויי־הלחש שלהם, אין הם יכולים לתקוף באופן פיזי במהלך הסיבוב. צל־ליל יכול לזמן אלמתים אחרים, אחת לארבע שעות, לרוב לפני שהוא מתנפל על טרפו. כדי לבדוק אילו אלמתים מגיבים לזימון, גלגל 1ק6:

1־3	פנטום (צללית)
4־5	שד (רוח רפאים תוהנית)
6	דיבוק (דרוג' יד)

אם ניסיון הכוהן לגרש את צל־הליל מצליח, המפלצת מבצעת גלגול הצלה כנגד לחשים כדי למנוע את ההשפעה. אם הגלגול הצליח, יש להתעלם מן הניסיון; אין לו כל השפעה, אולם אין הוא נחשב ככשלון, והכוהן יכול להמשיך ולנסות, כרצונו. בנוסף, על המפלצת לבצע גלגול הצלה כנגד תוצאת "ה" שלא מנעה. אם הגלגול מוצלח, היא רק מגורשת.

כל צל־ליל ניחן גם ביכולות ייחודיות, המתוארות בהמשך. בקרב קפא"פ משתמש צל־הליל בנגיעתו הרגילה. כל מי שנפגע חייב לבצע גלגול הצלה כנגד רעלים בעונש 2– (בנוסף לנזק הרגיל). צללי־ליל נושאים עימם תמיד אוצרות בעלי ערך רב, אותם הם בולעים וסוחבים בתוך גופם. הם בזים למטבעות ונושאים רק אבני־חן, תכשיטים ואוצרות קסומים. הם אוספים את אוצרות קורבנותיהם לאחר כל קרב.

זוחל־ליל: דומה בצורתו לתולעת סגולה, אך צבעו שחור. אורכו כ־30 מ' ורוחבו 3 עד 5 מ'. הוא מופיע מתחת לאויבו, לאחר שכרה דרך בסלע, ומפתיע אותו 50% מן המקרים (אם הקורבנות פגשו כבר צללי־ליל בעבר, הם יכירו את השפעת הכפור של התקרבות היצור, ועל־כן לא יופתעו).

זוחל־הליל יבלע את אויבו בגלגול התקפה של 19 או 20. קורבן שנבלע, מאבד רמת ניסיון אחת לסיבוב, בשל ניקוז האנרגיה (אין גלגולי הצלה. אולם, דבר זה אינו משפיע על מי שמוגן על־ידי הלחש הגנה מרוע). זנבו האימתני של זוחל־הליל עוקץ גורם 2ק4 נקודות נזק ומצריך גלגול הצלה רגיל כנגד רעלים. כמו כן, לזנב סיכוי של 1 מ־8 להרוג את הקורבן מיד (אין גלגולי הצלה, אין השפעות. גלגל 1ק8, אם התוצאה 1 – הקורבן מת).

לזוחל־הליל יש יכולת קסומה לכווץ אויב אחד, הנמצא בטווח של 20 מ', אחת לסיבוב. הקורבן יכול להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים ולמנוע את ההשפעה. אם הוא נכשל, הקורבן יצטמק לגודל 30 ס"מ ולזוחל הליל יהיה בונוס 4+ לגלגול ההתקפה כנגד אויב זה (הוא יבלע אותו בגלגול התקפה 15 ומעלה). ההתכווצות תימשך עד שתבוטל בצורה קסומה.

מהלך־ליל: דומה במראהו לענק מסוג כלשהו, אולם צבעו שחור לגמרי והוא אינו נושא ציוד. גובהו 7 מ'. הוא תוקף בשתי חבטות בכל סיבוב; מכות אימתניות אלה גורמות 3ק10 נקודות נזק כל אחת, וכל מכה היא רעילה (כמו אצל כל צללי־הליל). לכל מכה של מהלך־הליל סיכוי של 50% למחוץ את המגן והשריון של הקורבן. השפעה זו תפעל תחילה על המגן, והסיכוי יקטן ב־10% על כל פלוס קסום. למשל, *מגן 5+* אינו יכול להימחץ בדרך זו, ו*למגן 4+* יש סיכוי של 10% בלבד להימחץ. אין גלגולי הצלה כנגד השפעה זו, וכלי־נשק אינם מושפעים, אם המפלצת אינה מרימה אותם. היצור יכול, לעומת זאת, להשמיד כל כלי־קסם או כלי־נשק אותו הוא תופס (מאויב שנפל, למשל) על־ידי מחיצה.

למהלך־הליל יכולת להתבונן באויב למשך סיבוב אחד, למרחק של עד 20 מ'. האויב חייב לבצע גלגול הצלה כנגד רעל כדי להימנע מן המבט. אם הוא נכשל, הקורבן מקולל וסובל מעונש 4– לגלגולי ההתקפה וההצלה, עד שהקללה מוסרת. (*ביטול רוע* יסיר את הקללה, אולם *הסרת קללה* תפעל רק אם תוטל על־ידי מטיל לחשים בדרגה 25 ומעלה).

כנף־ליל: יצור זה דומה לעטלף ענק, צבעו שחור ומוטת כנפיו 15 מ'. התקפתו הראשונה היא בדרך כלל עיטה, ומהירותו הגבוהה נותנת לו סיכוי של 90% להפתיע את אויבו (אם האויבים לא פגשו עדיין בצל־ליל ואינם מכירים את ההשפעה הקרירה של התקרבותו).

כל קורבן שנפגע מצל־ליל חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים. אם הוא נכשל בגלגול ההצלה, הקורבן הופך לעטלף ענק (ראה את לחש הקוסם *שינוי אחר*). כל מי שהפך לעטלף ענק נהיה משרתו של צל־הליל (כאילו *הוקסם*), עד שהשפעת השינוי מבוטלת.

כנף־הליל יכול לנסות לפגוע בחפצי הדמות, במקום לגרום לה נזק פיזי. הוא ישתמש ביכולת זו, אם הדמות פגעה בו או אם חפצי הדמות מפריעים לו לפגוע בה. ההתקפה דורשת גלגול התקפה רגיל, אולם נערכת בבונוס 4+; אם היא מוצלחת, החפץ נפגע. השפעת הפגיעה מורידה פלוס אחד מקסמו של הכלי. ההתקפה אינה משפיעה על חפצים חסרי פלוסים. מגן או כלי־נשק, בהם אוחזת הדמות הם המטרות האופייניות של התקפה זו. הפלוסים "הגנובים" יוחזרו באמצעות לחש *ביטול רוע*, או באמצעות *ביטול קללה*, אם הוא מוטל על־ידי מטיל לחשים בדרגה 25 ומעלה.

סביבה: כל סביבה.

צללית

סוג של אלמת. ראה "פנטום".

צרחן

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	3 (ב)
תנועה:	3 מ' (1 מ')
התקפות:	ראה תיאור
נזק:	אין
מספר מופיעים:	1ק8 (0)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	35

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

הצרחנים נראים כפטריות ענק. הם חיים במערות תת־קרקעיות ונעים באיטיות רבה. הם מגיבים לאור (במרחק 20 מ') ולתנועה (במרחק 10 מ') על־ידי השמעת צרחה חודרת, הנמשכת 1ק2 סיבובים. לכל סיבוב צרחה, שה"מ יכול לגלגל 1ק6; תוצאה של 4 עד 6, פירושה שמפלצת משוטטת שמעה את הצליל, ותגיע תוך 2ק6 סיבובים.

באמצעות הצרחה יכול הצרחן להמם חיות קטנות (במיוחד ציפורים ועטלפים), ואז לזחול באיטיות מעליהן, למשוך אותן אל "שולחן האוכל שלו", הנמצא בתחתית "הגזע", ולאכלן. הם אוכלים גם נבלות, וניזונים מחלקי חיות שנשארו בסביבתם.

סביבה: מערה, חורבות.

קאדיליה

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	6* (ג)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1ק8
מספר מופיעים:	1ק3 (1ק3)
ניצל כמו:	ל3
מוראל:	9
סוג אוצר:	B
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	500

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה).

אלה הם יצורים אפורים וענקיים, דמויי־תולעים. אורכם 10 מ', הם אוכלי בשר ומצויים כמעט בכל מקום. הקאדיליה נחה לרוב באדמה רכה, ממש מתחת לפני הקרקע. כאשר חבורה קטנה של חיות או בני־אדם עוברת מעליה, היא מזנקת מתוך האדמה ומתחילה לנשוך באמצעות פיה הגדול ושיניה החדות. גלגול טבעי של 19 או 20, פירושו שהקאדיליה הצליחה לבלוע את קורבנה בשלמותו. הקורבן יספוג 1ק8 נקודות נזק בכל סיבוב, עד שהקורבן או הקאדיליה ימותו.

סביבה: כל סביבה, חוץ מסביבה קוטבית.

קובולד

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1/2 (1־4 נק"פ) (ק)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק –1
מספר מופיעים:	4ק4 (1ק6X10)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	6 או 8 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	J (P)
תבונה:	9
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	5

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (שכיחה).

אלה הם דמויי־אנוש קטנים ומרושעים הדומים לכלבים. הם חיים בעיקר מתחת לאדמה, בשבטים של 10 עד 60 חברים. עורם בצבע חום־חלודה, הוא חסר שיער אך מכוסה קשקשים. הם ניחנים בזיוונות מפותחת למרחק 30 מ' ומעדיפים לתקוף ממארב.

לראש שבט קובולדי יש 1ק6 שומרי ראש והם חיים במאורת הקובולדים. לראש השבט 9 נקודות פגיעה והוא לוחם כמפלצת בעלת 2 קב"פ. לכל אחד משומרי הראש יש 6 נקודות פגיעה והם נלחמים כמפלצות בעלות קב"פ 1+1. כל עוד ראש־השבט חי, לקובולדים יהיה מוראל 8 במקום 6.

קובולדים וננסים יתקפו זה את זה מיד עם היפגשם.

עשויים להיות קובולדים מטילי־לחשים. ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: מערה, גבעה, הר, יער.

קוביית ג'לטין

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	4* (ג)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1
נזק:	2ק4 + מיוחד
מספר מופיעים:	1 (0)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	12
סוג אוצר:	(V)
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: מפלצת (שכיחה).

מפלצת זו נראית כגוש ג'לי שקוף ומופיעה לרוב בצורת קוביה בגודל 3X3X3 מ'. קשה להבחין בה ועל כן היא מפתיעה לעיתים קרובות (1 עד 4 ב־1ק6). קוביית ג'לטין נעה דרך חדרים ומסדרונות במבוכים ומנקה את המסדרונות מכל החומרים המתים והחיים. במשך התהליך היא עלולה גם לאסוף חפצים אותם אינה יכולה לעכל (ככלי־נשק, מטבעות או אבני־חן). קוביית הג'לטין תתקוף כל יצור חי בו היא נתקלת. פגיעה מוצלחת לא תגרום כל נזק לקורבן, אלא תשתק אותו (אם נכשל בגלגול הצלה כנגד שיתוק). השיתוק יארך 2ק4 תורים, אם לא ירופא באופן קסום. התקפה על קורבן משותק תפגע אוטומטית (צריך רק לגלגל נזק). קוביית הג'לטין תמשיך לתקוף את כל היצורים, עד שימותו או עד שהיא תמות; אם היא מנצחת, היא תאסוף את כל המתים, יחד עם שאר הזבל בו תיתקל.

בקוביית הג'לטין אפשר לפגוע באמצעות אש וכלי־נשק, אולם לא באמצעות כפור או ברקים. מאורת המפלצת המסתורית יכולה להכיל 1ק4 קוביות ג'לטין (כל אחת עם סוג אוצר V, אולם ללא אוצרות נוספים). המאורה לא תכיל קוביות ג'לטין "צעירות"; קוביות מבוגרות מתחלקות לשתי קוביות בוגרות.

סביבה: מערה, חורבות.

קוף לבן

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	4 (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	2 טפרים או 1 סלע
נזק:	1ק4/1ק4 או 1ק6
מספר מופיעים:	1ק6 (2ק4)
ניצל כמו:	ל2
מורל:	7
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	75

סוג מפלצת: חיה רגילה (נדירה).

הקופים הלבנים איבדו את צבעם בשל מאות שנות חיים במערות. הם אוכלי־עשב ליליים, התרים אחר פירות וירקות במהלך הלילה.

אין הם יוצאים מגדרם כדי לתקוף דמויות; אם מתקרבים אליהם אנשים או דמויי־אנוש וביכולתם להימלט, הם יעשו כן. אולם אם היצורים מתקרבים למאורתם, הקופים יאיימו על הפולשים. אם הפולשים יתעלמו מאיומיהם, הקופים יתקפו. ביכולתם להטיל סלע אחד בכל סיבוב ולגרום 1ק6 נקודות נזק.

הקופים הלבנים אינם תבוניים ולעיתים הם משמשים כחיות בית לאנשי־מערות. בטבע, הם חיים במערות, בקבוצות משפחתיות בנות 2 עד 8 חברים.

סביבה: מערה, גבעה, הר, חורבות.

קוף שלג

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	3+1 (ב)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 אלה/1 חיבוק
נזק:	1ק6/2ק6
מספר מופיעים:	0 (2ק10)
ניצל כמו:	ל3
מורל:	7
	(11)
סוג אוצר:	K
תבונה:	4
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	50

סוג מפלצת: חיה רגילה (נדירה).

קופי שלג הם יצורים דמויי־בבון, בעלי פרווה לבנה ומדולדלת. הם תבוניים במידה מסוימת, ולעיתים קרובות הם משתמשים בכלים פשוטים, כמו אלות ועצמות מחודדות. אולם, הם אינם יכולים לתפוס רעיונות מורכבים יותר, כמו שימוש בקשת וחץ.

בשל הסוואתם, קשה מאוד לראות אותם בתנאי שלג (הפתעה בגלגול 1 עד 4). קופי השלג משתמשים ביד אחת לתקיפה באמצעות נשק ואילו ביד השנייה הם מנסים לחבק את יריבם. מאחר שקוף השלג חזק ביותר, כל יצור אשר נתפס בחיבוק סופג 2ק6 נקודות נזק עד לשחרורו. הקוף יתמיד בחיבוק עד שהקורבן ימות או יכשל בבדיקת מורל.

אף כי קופי השלג נוהגים להתבודד, הם ערמומיים ואכזרים באופן כללי ומעדיפים להציב מארבים לקורבנותיהם כל אימת שאפשר. אם נלכדו, קופי השלג ילחמו בפראות (במקרה זה, השתמש במורל המופיע בסוגריים). למרות שאינם יכולים להשמיע צלילים מובנים, קופי השלג מדברים ביניהם בשפת סימנים מורכבת. בנוסף, קופי השלגים ישאירו הודעות זה לזה באמצעות שיטה המבוססת על ערימות אבנים וכדורי־שלג.

קופי השלג הם אוכלי־כל. הם אוהבים חרקים גדולים ובשר אדום (כשל בני־אדם), אולם לא יתקפו מפלצות גדולות או חבורות גדולות. הם חיים בהרים וביערות מושלגים ואינם זקוקים למחסה, אלא בסערות שלג איומות במיוחד.

סביבה: קוטב, הר (קר).

קנטאור

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4 (ג)
תנועה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	2 פרסות/1 כלי־נשק
נזק:	1ק6/1ק6/על־פי כלי־נשק
מספר מופיעים:	0 (2ק10)
ניצל כמו:	ל4
מורל:	8
סוג אוצר:	A
תבונה:	10
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	75

סוג מפלצת: מפלצת (שכיחה).

קנטאור הוא יצור בעל ראש, ידיים וחצי גוף עליון של אדם, המחוברים לגוף ולרגליים של סוס. הם בעלי תבונה אנושית ממוצעת ונושאים לרוב כלי־נשק (אלות, רומחים וקשתות; כלי־נשק אחד ליצור). קנטאור יכול להסתער תוך שימוש ברומח.

הקנטאורים מתקבצים בשבטים קטנים או במשפחות; בתיהם נמצאים במעבה היער. הנשים והצעירים נשארים לרוב בקרבת המאורה. במקרה של התקפה, הנשים והצעירים ינסו להימלט; אם אין אפשרות לברוח, הקנטאורים ילחמו עד מוות. הצעירים נלחמים כמפלצות בעלות 2 קב"פ, וגורמים נזק קטן יותר (1ק2/1ק2/1ק4).

עשויים להיות קנטאורים מטילי־לחשים. ראה "מפלצות מטילות לחשים" בהמשך הפרק.

סביבה: יער, שטח פתוח, גבעות מיוערות.

משא: 3,000 מט' במהירות מלאה; 6,000 מט' במחצית המהירות.

קרפדה

	ענקית	*סלע/מערה*
דירוג שריון:	7	2
קוביות פגיעה:	2+2 (ב)	3+1* (ב)
תנועה:	30 מ' (10 מ')	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה+מיוחד
נזק:	1ק4+1	1ק6+הקסמה
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק6)	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל1	ל3
מורל:	6	7
סוג אוצר:	אין	V
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק"נ:	25	75

סוג מפלצת: חיה ענקית (שכיחה).

קרפדה ענקית: גודלה של הקרפדה הענקית כגודלו של כלב גדול, ומשקלה 75 עד 125 ק"ג. ביכולתה לשנות את צבע עורה ולהתמזג בגווני היער או במבוכים בעלי תאורה עמומה. כשהיא מצליחה להשתלב בסביבתה, היא מפתיעה את קורבנה בגלגול של 1 עד 3 (ב־1ק6). היא יכולה לשלוח את לשונה למרחק 5 מ', ולגרור כל קורבן בגובה גמד ומטה אל פיה כדי לנשוך אותו. טרף קטן ייבלע בגלגול התקפה של 20, תוך גרימת 1ק6 נקודות נזק בכל סיבוב לאחר הבליעה.

קרפדת סלע/קרפדת מערה: קרפדת הסלע, או "קרפדת המערה", חיה באזורים סלעיים וקרים, כמו רכסי הרים או מדבריות קפואים. גודלה כגודל כלב גדול מאוד ומשקלה 75 ק"ג. על גבה מגן קשה ומקושקש (בדומה לצב). בראשה עיניים רבות ובולטות, כעיני זבוב, המאירות באור היפנוטי. כל יצור המביט בעיניה חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד שיתוק או להשתתק למשך 2 עד 8 (2ק4) סיבובים. העיניים ימשיכו להאיר באור עמום (לרדיוס 1.5 מ') למשך 1ק3 שעות לאחר מות היצור, אולם הכוחות ההיפנוטים ייעלמו. כאשר קרפדה זו מתקיפה, היא נושכת באמצעות פיה המשונן, המצוייד במקור.

סביבה: קרפדת ענק: מערה, יער (ליד מים). קרפדת סלע/מערה: מערה, מדבר (קר), הר.

ראגודסה

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4+2 (ג)
תנועה:	50 מ' (17 מ')
התקפות:	1 רגל/1 נשיכה
נזק:	0 + שואבים/2ק8
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק6)
ניצל כמו:	ל2
מורל:	9
סוג אוצר:	U
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	125

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה).

הראגודסה הוא עכביש ענק, אוכל בשר, שגודלו כגודל סוס קטן. ראשו גדול במיוחד, מלתעותיו צהובות וגופו חום כהה. יש לו חמישה זוגות רגליים, הזוג הראשון מסתיים בפומפיות שאיבה, העוזרות לו לתפוס את טרפו. פגיעה ברגל אינה גורמת נזק, אלא מציינת כי הקורבן נדבק. בסיבוב הקרב הבא יובא הקורבן אל המלתעות ויינשך (פגיעה אוטומטית).

הראגודסה הוא טורף לילי, הצד אך ורק בחשיכה. לרוב הוא נמצא במערות, ויכול לטפס על קירות.

סביבה: מחילה, חורבות; גבעה, הר, יער (לאחר החשיכה).

רבננט

סוג של אלמת. ראה "דיבוק".

רבנר

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	10* (ב)
תנועה:	60 מ'(20 מ')
התקפות:	1 מגע
נזק:	אובדן של חוש אחד (מיוחד, ראה תיאור)
מספר מופיעים:	1ק3 (0)
ניצל כמו:	ל10
מוראל:	11
סוג אוצר:	אין
תבונה:	10
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	1,750

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

מפלצת זו נראית כדמות אדם, בעלת ידי שלד וראש גולגלתי עם שיער לבן ושופע. הרבנר מהלך בחשיכה, במחילות תת־קרקעיות ובמערות קבורה מאובקות. כאשר הוא נוגע בקורבן, הוא מנקז אחד מחושיו של הקורבן לתמיד; הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים; הצלחה פירושה כי אובדן החוש הוא זמני בלבד (נמשך רק 2ק6 סיבובים). החוש האבוד יכול להיבחר או להיקבע באקראי; מכות נוספות מנקזות תמיד חושים שונים. לחש *שיחזור* ישיב חוש אבוד אחד.

טעם: הקורבן אינו יכול לזהות טעמים (כשיקויים, למשל).

ריח: הקורבן חסין בפני השפעות ריח רע, אולם סובל מעונש 1– בגלגולי ההפתעה.

שמיעה: הקורבן אינו יכול לשמוע ומאבד את היכולת לדבר בבירור (דבר היכול לפגום בהטלת לחשים).

מישוש: זריזות הקורבן יורדת ב־4 נקודות (ואם הינו אלף, אין הוא יכול למצוא דלתות סודיות).

ראיה: הקורבן מתעוור.

החוש השישי: הקורבן אינו יכול להשתמש *בתע"ח, בכדורי בדולח*, בטלפאתיה או בכל השפעה קסומה המגבירה את החושים.

סביבה: חורבות.

רב צורה (מטאמורף)

דירוג שריון:	5 (או כצורה)
קוביות פגיעה:	1 + 3** (ב, או כצורה)
תנועה:	40 מ' (13 מ') או כצורה
התקפות:	1 כלי־נשק או כצורה
נזק:	על־פי כלי־הנשק או הצורה
מספר מופיעים:	1ק6 (1ק20)
ניצל כמו:	ק11
מוראל:	8 או 10 (ראה תיאור)
סוג אוצר:	משתנה
תבונה:	14
נטייה:	כל נטייה (לרוב תוהו)
ערך נק"נ:	100

סוג מפלצת: דמוי־אנוש (נדירה).

רבי הצורה דומים לבני־אדם, אולם אוזניהם מחודדות ועיניהם לבנות לגמרי. הם קרובים מאוד לבני־האדם, אולם כגזע, הם אשפים באמנות העתיקה של שינוי צורה. הם אינם ליקנטרופים, אף כי לעיתים ניתן לטעות ולחשוב אותם לכאלה.

המטאמורף יכול לשנות את צורתו עד 11 פעמים ביום, אולם רק לצורות מסוימות. בניגוד להשפעת הלחש שינוי עצמי, *שינוי־עצמי* בלתי קסום מעניק למטאמורף את כל יכולות הצורה החדשה; אפילו התקפות מיוחדות (כנתז הסירחון של הבואש) מתקבלות. מטאמורפים אינם יכולים לעטות צורות ענקיות או דמיוניות, אולם יכולים לעטות כל צורה רגילה בלתי קסומה.

הצורות בהם יכול המטאמורף להשתמש מדי יום הן:

תולעת, חרק, זוחל, עלוקה, סרטן, דו־חי, עכביש, יונק, דג, נדל, ציפור.

למשל, מטאמורף יכול להפוך ליונק אחת ליום. יום אחד הוא בוחר להיות קוף, ואילו ביום שלמחרת זאב. ברגע שנעשתה הבחירה, המטאמורף אינו יכול לבחור שוב באותו יונק באותו היום. כל שינוי צורה אורך שעה, והמטאמורף יכול לחזור לצורתו הרגילה בכל עת.

למטאמורפים יחסים טובים עם האלפים, הזוטונים והדרואידים, אולם הם נמנעים ממרבית יישובי האדם. הם חיים במצודות, הדומות למצודותיהם של דמויי־האדם, אך מותאמות ליכולותיהם המיוחדות. רובם יצורי תוהו (אף כי קיימים ביניהם גם נייטרלים וסדרניים), אך מעטים הינם רשעים או טובים באופן מיוחד.

כאשר נוכחים עשרה או יותר מהם, אחד יהיה מנהיג בעל 2 + 5 קב"פ. כל עוד הקבוצה נשארת עם המנהיג, המוראל שלה יהיה 10.

סביבה: שטח פתוח, הר, יער.

רוח רפאים

ראה "שד".

ריר ירוק*

דירוג שריון:	תמיד אפשר לפגוע בו
קוביות פגיעה:	2** (ג)
תנועה:	1 מ' (33 ס"מ)
התקפות:	1
נזק:	ראה תיאור
מספר מופיעים:	1 (0)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	7
סוג אוצר:	B (S+P)
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	30

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

ריר ירוק יכול להיפגע רק מהתקפות אש או כפור. הוא ממיס בד ועור מיד, ממיס עץ או מתכת תוך 6 סיבובים, אך אינו יכול להמיס אבן. הריר הירוק נתלה לרוב על קירות ותקרה, וצונח על יריבו בהתקפת הפתעה.

כאשר הוא בא במגע עם בשר, הוא נדבק אליו והופך אותו לריר ירוק. לא ניתן לגרדו, אולם אפשר לשרוף אותו או לטפל בו באמצעות לחש *ריפוי מחלה*.

כאשר ריר ירוק צונח על קורבן (או שקורבן דורך עליו), הקורבן יכול, בדרך כלל, לשרוף את הריר, בשעה שזה מכלה את שריונו ואת בגדיו. אם הקורבן אינו שורף את הריר, הוא יהפוך בעצמו לריר ירוק תוך 1ק4 סיבובים, לאחר תקופה ראשונית של 6 סיבובים. שריפה גורמת מחצית מן הנזק לריר הירוק ומחצית מן הנזק לקורבן.

סביבה: מערה, חורבות.



רוק

	קטן	גדול	ענק
דירוג שריון:	4	2	0
קוביות פגיעה:	6 (ג)	12 (ג)	26 (ג)
תנועה:	20 מ' (7 מ')	20 מ' (7 מ')	20 מ' (7 מ')
תעופה:	160מ' (53מ')	160מ' (53מ')	160מ' (53 מ')
התקפות:	2 טפרים/1 נשיכה	2 טפרים/1 נשיכה	2 טפרים/1 נשיכה
נזק:	1ק4 + 1/1ק4 + 1/2ק6	1ק8/1ק8/2ק10	3ק6/3ק6/8ק6
מספר מופיעים:	0 (1ק12)	0 (1ק8)	0 (1)
ניצל כמו:	ל3	ל6	ל18
מוראל:	8	9	10
סוג אוצר:	I	I	I
תבונה:	2	2	2
נטייה:	סדר	סדר	סדר
ערך נק"נ:	275	1,250	6,250

סוג מפלצת: מפלצת (נדירה).

רוקים הם ציפורי טרף ענקיות, הדומות לנשרים. הן סדרניות מסורות ואינן נוהגות, בדרך כלל, בידידות כלפי יצורים נייטרלים (1– לגלגול התגובה) ויצורי תוהו (2– לגלגול התגובה).

הרוקים מעדיפים מקומות מבודדים ויעוטו להתקיף פולשים, אלא אם אלה יתקרבו לעברם בזהירות. קיניהם נמצאים על ההרים הגבוהים ביותר, וקיים סיכוי (50%) כי יכילו 1ק6 ביצים או גוזלים. הרוקים לעולם אינם בודקים מוראל אם נתקלים בהם בקרבת הקן. ניתן לאלף רוקים צעירים כיצורי רכיבה.

סביבה: הר (מאורה); כל מקום (צייד).

משא: רוק יכול לשאת עד 1,000 מט' X קב"פ במהירות מלאה; 2,000 מט' X קב"פ במחצית המהירות.

מכפלת שריון: רוק קטן: 3X, רוק גדול: 5X, רוק ענק: 10X.

רפא*

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	4** (ב)
תנועה:	40מ' (13מ')
תעופה:	80מ' (27מ')
התקפות:	1 נגיעה
נזק:	1ק6 + ניקוז אנרגיה
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק6)
ניצל כמו:	ל4
מוראל:	11
סוג אוצר:	E
תבונה:	7
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	175

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (נדירה).

רפא היא מפלצת אלמתה, ללא גוף גשמי, הנראית כדמות אדם חיוורת, כמעט שקופה, העשויה ערפל כבד. רפא היא רוחו של מת זועם ואנוכי, המחזיקה את עצמה בכוח במישור החומר הראשוני באמצעות ניקוז אנרגיה מיצורים חיים. הרפאים דרים בארצות נטושות או בבתי יצורים שנרצחו או גורשו.

הרפאים חסינים בפני לחשי *הרדמה, הקסמה ועצירה*. ניתן לפגוע בהם רק באמצעות כלי־נשק מוכספים או קסומים, אך כלי־הנשק המוכספים יגרמו רק מחצית מן הנזק. מגעו של הרפא גורם לניקוז דרגת ניסיון אחת, בנוסף ל־1ק6 נקודות נזק. קורבן שחוסל על־ידי רפא יהפוך לרפא תוך יום אחד, וימצא תחת שלטון הרפא שקטל אותו.

סביבה: אדמה חרבה, חורבות.

שבלול ענק

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	9** או יותר (ראה תיאור) (ג)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
חפירה:	10 מ' (3 מ')
התקפות:	1 נשיכה או 1 יריקה
נזק:	1ק12 או כנשיפת דרקון
מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	ל (דרגה = קב"פ)
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
תבונה:	2
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	ראה למטה

ערך נק"נ השבלול הענק על־פי הקב"פ:

9** = 2,300	15** = 3,750
10** = 2,500	16** = 4,050
11** = 2,700	17** = 4,300
12** = 3,000	18** = 4,825
13** = 3,250	19** = 5,350
14** = 3,500	20** = 5,975

סוג מפלצת: חיה ענקית (נדירה).

השבלול הענק הוא יצור חסר עצמות, הדר במערות ובמבוכים תת־קרקעיים. גופו הצמיגי מאפשר לו לדחוק את עצמו מבעד פתחים בגודל 1.5X1.5 מ' ומעלה. בשל גמישותו, תוקפיו אינם יכולים לכלול את הבונוסים לכוחם כשהם תוקפים אותו. כלי נשק כהים גורמים רק מחצית מנזק הקסם (אם אינם קסומים, הם אינם גורמים נזק כלל), וכלי נשק חדים גורמים רק מחצית מן הנזק (פלוס התאמות הקסם). יתרה מזאת, התקפת הריסוק של הלוחם אינה גורמת כל נזק נוסף.

השבלול הענק יכול לתקוף באמצעות לשונו החדה (הגורמת 1ק12 נזק), אולם הוא מעדיף לירוק חומצה. יריקת החומצה יכולה לעוף לטווח 1.5 מ' על כל קוביית פגיעה (13.5 מ' עם 9 קב"פ וכדומה). התקפתו הראשונה מסוג זה תמיד תחמיץ (השבלול משתמש בה כדי לאמוד את מרחקו מן הדמויות), אולם ההתקפות הבאות יחושבו כרגיל. כל קורבן שנפגע מן החומצה יספוג נקודות נזק בשווי נקודות הפגיעה העדכניות של השבלול (הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה כנגד נשיפת דרקון ולספוג רק מחצית מן הנזק). החומצה יכולה להרוס גם חפצים נישאים, אם גלגול ההצלה נכשל. השבלול הענק ביותר שנמצא עד כה הוא בעל 20** קב"פ.

חלזון ענק: החלזון הענק מצוי במעבה היער, ושריונו הגדול מעניק לו דרג"ש 2–. מלבד זאת הוא זהה בכל לשבלול הענק. משריונו של החלזון הענק ניתן לבנות מגינים, אשר יעמדו בהתקפות חומצה (המשתמש יקבל בונוס +4 לגלגולי ההצלה כנגד כל ההתקפות הקשורות בחומצה, כולל נשיפת דרקונים שחורים).

סביבה: שבלול ענק: מערה, חורבות. חלזון ענק: יער.

שד*

	רוח		
	*באנשי**	*רפאים**	*פולטרגייסט**
דירוג שריון:	–3	–2	–1
קוביות פגיעה:	13**** (ב)	14**** (ב)	12**** (ב)
תנועה (תעופה):	20מ' (7מ')	30מ' (10מ')	20מ' (7מ')
התקפות:	1 נגיעה/ 1 מבט	1 נגיעה/ 1 מבט	2 כלי־יריה
נזק:	הזקנה 1ק4X10 שנים/ שיתוק	הזקנה 1ק4X10 שנים/ שיתוק	הזקנה 10 שנים + ראה תיאור
מספר מופיעים:	1 (1)	1 (1)	1 (1)
ניצל כמו:	ראה תיאור	ראה תיאור	ראה תיאור
מוראל:	9	10	11
סוג אוצר:	E, N, O	E, N, O	E, N, O
תבונה:	12	14	13
נטייה:	תוהו	כל נטייה	תוהו
ערך נק"נ:	5,150	5,500	4,750

רשימות מקוצרות לשימוש שה"מ:

התקפות: רשת אקטופלסמית; מבט (שיתוק); נזק הזדקנות על כל מכה.

הגנות: חסינות בפני כל הלחשים, מלבד לחשים המשפיעים על רוע; נפגעים רק מכלי־נשק +2 ומעלה; גלגולי הצלה כנגד גירוש/השמדה (לחשים).

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (נדירה מאוד).

שד הוא נשמה אלמתה של יצור כלשהו (לרוב אדם), אשר אינה מוצאת מנוחה. בשדים נתקלים לרוב ליד המקום בו מת גופם – לרוב ביצה, יער עתיק, או מבוך. הם משתדלים להימנע מאור יום ומתאורה קסומה, אך אינם ניזוקים מהם.

שדים יכולים להיפגע רק מכלי־נשק קסומים בעלי בונוס +2 ומעלה. הם חסינים בפני כל הלחשים, מלבד לחשים המשפיעים על רוע. לכל שד יש צורת התקפה מיוחדת משלו, ראה תיאור השד.

שדים אינם גורמים נזק רגיל; מכותיהם הפיזיות גורמות הזדקנות. שד יכול ליצור רשת אקטופלסמית בשעה שהוא מבצע פעולות אחרות, וכל השדים יכולים לתקוף גם באמצעות מבטם, כמו גם לעשות שימוש בהתקפותיהם המיוחדות או הפיזיות. שדים הנתונים תחת איום רציני (או נכשלים בבדיקת המוראל), יימלטו למישור האתרלי ולא ישובו למשך 1ק8 ימים. שד יכול להיכנס למימד האתרלי רק שלוש פעמים ביום, אולם יכול לעזבו בכל עת.

רשת: בראשית ההיתקלות יחל השד להפריש אקטופלסמה. האקטופלסמה תראה כקנוקנות ערפיליים, היוצרים בהדרגה רשת. הרשת אינה משפיעה על תנועותיו של השד או של אחרים וניתן לראותה רק למשך 3 סיבובים; לאחר מכן, הכנתה מסתיימת. קוטר הרשת 3 מ' והיא פרוסה מסביב לשד. כל יצור חי הנכנס לתחומה חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים או להישאב אל המישור האתרלי (גם בר קיימת הרשת). הקורבן האתרלי הוא חסר ישע, אם אין לו חפצים או לחשים המאפשרים לו לנוע ממישור זה (*שמן*

אתרליות, *שיעתוק* וכדומה). השד יתקוף את הקורבנות האתרליים כאשר ישוב למישור האתרלי.

מבט: מבט השד משפיע ממרחק 20 מ', וביכולתו לבצע התקפת מבט אחת לסיבוב (כנגד קורבן יחיד) בנוסף לשאר ההתקפות. קורבן המבט חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים או להיות משותק למשך 2ק4 סיבובים. השד מתעלם, לעיתים קרובות, מקורבנותיו המשותקים ומתרכז בתקיפת אויבים אחרים, עד שנותרים רק יריבים חסרי אונים.

הזדקנות: כל מכה של שד מזקינה את הקורבן ב־1ק4x10 שנים. אלפים יכולים להתעלם מהשפעה זו במשך 200 השנים הראשונות לחייהם; גמדים יכולים להתעלם ממנה במשך 50 השנים הראשונות, וזוטונים במשך 20 השנים הראשונות לחייהם. במקרים אחרים, כל 10 שנות הזדקנות יגרמו לקורבן אובדן נקודת כושר אחת. אובדן זה הוא נצחי ומצטבר (כל 10 שנים נוספות יקחו איתן נקודה נוספת). *משאלה* תוכל להשיב רק נקודה אחת שאבדה בדרך זו. ניתן לפעול כנגד השפעות ההזדקנות רק באמצעות שיקוי *אריכות ימים* או *משאלה*. אם כושרו של הקורבן ירד ל־0, הקורבן מת לנצח ולא ניתן להשיבו לחיים.

גירוש: כאשר כוהן מנסה לגרש שד ומתקבלת התוצאה ה', היצור יכול לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים ולמנוע את השמדתו. אם גלגול ההצלה הצליח, המפלצת אינה מגורשת או מושמדת, אך הכוהן יכול לנסות שוב. תוצאות גירוש אחרות מטופלות כרגיל. כל שד שומר את אוצרות קורבנותיו באזור הנמצא בקרבת מקום ההתקלות. הקורבנות אינם הופכים לשדים, אלא אם הינם יצורים מרושעים ביותר.

באנשי (נפש נאנחת): רוחות עריריות אלה מעדיפות ביצות מבודדות ומקומות פתוחים, אף כי ניתן להיתקל בהן גם מתחת לאדמה. הן שומרות, ועשויות אפילו לסייע לגזע מסוים באזורן (לרוב ספרייטים או פיקסים) על־ידי הפחדת האויבים הנכנסים לאזור ורדיפתם. שמועה רווחת, היא כי הבאנשי הוא נשמתה של אלפית מרושעת, המשלמת עתה על חטאיה.

הבאנשי יכול להשתמש בהתקפתו המיוחדת – האנחה, שלוש פעמים ביום. כל הקורבנות הנמצאים בטווח 20 מ' חייבים להצליח בגלגול הצלה כנגד קרן מוות או למות מיד. היצור משתמש לרוב באנחה אחת מטווח רחוק, כדי להזהיר את אויביו המתקרבים; עבור כל הדב"שים והמפלצות השומעים את האנחה יש לבדוק מורל מיד בעונש +4. אפשר לגרום לבאנשי להיאנח שוב (אם אויביה ערמומיים מאוד), אולם הוא לא ישתמש באנחה השלישית, אם אינו באמצעו של קרב. אם נמנעים ממנו, הבאנשי לא ירדוף.

רוח־רפאים: מכל האלמתים החזקים יותר, רק לרוח־הרפאים יכולה להיות נטייה. כל רוח־רפאים ניחנה ביכולת להשתמש בהשפעת *בקבוק קסם* (כמו הלחש; טווח 10 מ') על קורבן אחד, פעם בתור. אם ההתקפה מוצלחת, אחד מן החפצים שנושאת הרוח יזהר, בשל העוצמה שהוא מקבל מאנרגיית החיים של הקורבן. עוצמת הרוח תמלא את הקורבן, ותגרום לו לתקוף את האויבים האחרים. במשך זמן זה, בעודה שולטת בקורבן, הרוח לא תעשה דבר (אף כי היא תמשיך להפריש רשת אקטופלסמית). הרוח תאחז בחפץ ותישאר אתרלית, אם השפעת *בבקבוק הקסם* תיכשל, הרוח תשוב, בדרך כלל, לצורתה הגשמית ותשתמש במכות ובמבט.

ישנן רוחות המופיעות במספר צורות הקשורות לאופן מותן. אדם שטבע יכול להופיע נוטף מים, ולהרטיב כל דבר שמסביבו. אדם שנשרף עשוי להופיע עטוי אש אתרלית. שה"מ יכול להוסיף פרטים נוספים כגון אלה, כאוות נפשו.

רוח־רפאים *נוטה לסדר* תופיע כאדם שקוף, הנושא, לרוב, פנס או נר. אם יותקף, הוא יגיב בכל צורות ההתקפה. אם יתקרבו אליו בזהירות, הוא יאותת. אם יעקבו אחריו, הוא יוביל לאוצר או לרמז מיוחד, ואז ייעלם. חלק מרוחות־הרפאים הסדרניות קיימות אך ורק כדי להרחיק יצורים סדריים מאזורים מסוכנים.

רוח רפאים נייטראלית היא נשמת אדם, אשר נלכדה ואינה מוצאת מנוח, משום שהגופה לא נקברה או משום שהאדם נבגד, נפגע או קולל. אם מסייעים לרוח זו, והגופה נמצאת ומוחזרת לבית־קברות, הרוח תנוח בשלום על משכבה. כאשר עוזרים לרוח זו, היא חושפת, לעיתים קרובות, אוצר גדול.

רוח *תוהו* נראית כגוש בגדים שקוף כמעט. ביכולתה לעטות כל צורה כרצונה, אולם רק לעיתים רחוקות היא תעטה צורת רוח סדר או נייטראלית. תהיה צורתה ככל שתהיה, היא תמיד תישא נר, פנס או לפיד בצבע שחור. כאשר נתקלים ברוח זו, היא תשתמש מיד בלחש *בקבוק הקסם*, אם אינה מחופשת לאחד מסוגי הרוח האחרים.

פולטרגייסט: יצור מוזר זה הוא בלתי־נראה לחלוטין; הרשת האקטופלסמית שלו מורכבת מעשרות עיניים קטנות. לא ניתן לראותו, אלא באמצעות לחשים, ולרוב רואים תחילה את הרשת. התקפת המבט שלו פועלת אך ורק כנגד יצורים המסוגלים לראות נעלמים מעין.

הפולטרגייסט יזרוק ויזיז דברים באמצעות זרועות הציד שלו, הוא מצוי, בדרך כלל, באזור בו קיימים חפצים הניתנים להזזה (מקלות, אבנים וכדומה). הפולטרגייסט יזיז חפצים הנישאים על־ידי הפולשים. המפלצת יכולה להטיל שני פריטים בכל סיבוב. הנזק שנגרם תלוי בסוג הפריט ובגודלו, מנקודת פגיעה אחת (למקל קטן) ועד 3ק6 נקודות פגיעה (לסלע גדול). בנוסף, הקורבן שנפגע חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים או להזדקן ב־10 שנים. גלגול ההצלה חייב להתבצע לאחר כל פגיעה. בניגוד לרוחות אחרות, פולטרגייסטים מאכלסים רק אזורים בתוך בניינים או מתחת לאדמה, ויכולים להימצא בקבוצות.

סביבה: חורבות.

שודד (בנדיט)

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1 (ב)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	2ק4 (3ק10)
ניצל כמו:	גנ1
מורל:	8
סוג אוצר:	A (U)
תבונה:	11
נטייה:	תוהו או נייטרלי
ערך נק"נ:	10

סוג מפלצת: בן־אדם (שכיחה).

שודדים הם גנבים דב"שים, אשר חברו יחדיו למטרות שוד. לעיתים קרובות הם מאורגנים בקהילות קטנות בנות 3 עד 30 חברים ושולחים קבוצות שודדים פושטים המורכבות מ־2 עד 4 בנדיטים. השודדים יתנהגו כבני־אדם רגילים כדי להפתיע את הקורבן המיועד. טקטיקה נוספת של השודדים היא מארב לנוסעים עשירים. בדרך כלל, הם מפילים עץ בדיוק מעבר לעיקול בכביש, כך שהנוסעים חייבים לעצור; אז מכוונים השודדים את כלי־הירי שלהם אל עבר הקורבנות.

סוג אוצר A נמצא רק במאורת השודדים שבמרחבים.

לשודדים עשוי להיות מנהיג דב"ש. המנהיג יכול להיות מכל סוג דמות ודרגתו תהיה גבוהה באחד או יותר מן השודדים האחרים. למנהיג השודדים יכולה להיות גם מטרה אחרת מלבד שוד וגזל. ביכולתו לנסות לקבץ חבורות שודדים לשם הגשמת מטרה גדולה יותר. ייתכן שיהיה אציל אשר הואשם בפשע ומנסה לשרוד כשודד, בעודו מטהר את שמו.

סביבה: כל סביבה (לרוב במרחבים, ליד הדרכים).

שיכור־קרב

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1+1* (ב)
תנועה:	40 מ' (13 מ')
התקפות:	1 כלי־נשק
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	1ק6 (3ק10)
ניצל כמו:	ל1
מורל:	12
סוג אוצר:	B (P)
תבונה:	9
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	19

סוג מפלצת: בן־אדם (נדירה).

שיכורי־קרב הם לוחמים המשתגעים במהלך הקרב. רובם שייכים לתרבויות ברבריות – בעיקר לתרבויות צפוניות של יורדי־ים. תגובותיהם של שיכורי־קרב יהיו שקולות ונורמליות במצבים רגילים, אולם ברגע שנפתח הקרב הם תמיד יילחמו עד מוות – ולעיתים אף יתקפו את חבריהם בזעם הלחימה. כאשר הם נלחמים בבני־אדם או ביצורים הדומים לבני־אדם (כקובולדים, גובלינים או אורקים), הם מוסיפים +2 לגלגולי ההתקפה שלהם, בשל פראותם. לעולם אין הם נסוגים, נכנעים או לוקחים שבויים.



שיכורי קרב אינם נראים שונים מבני תרבותם האחרים. בכל כפר בעל תרבות מתאימה, 10% מבין הלוחמים יהיו שיכורי־קרב. שה"מ יכול ליצור תרבויות בהן כל הלוחמים הם שיכורי־קרב.

סביבה: כל סביבה.

שלד

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1 (ב)
תנועה:	20 מ' (7 מ')
התקפות:	1
נזק:	בהתאם לכלי־הנשק
מספר מופיעים:	3ק4 (3ק10)
ניצל כמו:	ל1
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	1
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	10

סוג מפלצת: אלמת, קסומה (שכיחה).

שלדים מונפשים הם יצורים אלמתים, המשמשים לרוב כשומרים הנתונים לשליטתם של קוסמים או כוהנים רבי־עוצמה אשר הנפישו אותם, או של אלמתים חזקים יותר. השלדים מצויים ליד בתי־קברות, במבוכים ובשאר מקומות נטושים. מכיוון שהינם אלמתים, כוהנים יכולים לגרשם, והם אינם מושפעים מלחשי *הרדמה* או *הקסמה*, כמו גם מכל צורה של קריאת מחשבות.

השלדים ילחמו תמיד "עד מוות".

סביבה: חורבות.

שפך

ראה "פודינג שחור", "ג'לי עכור", "שפך אפור" ו־"שפך לבה".

שפך אפור

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	3* (ג)
תנועה:	3מ' (1מ')
התקפות:	1
נזק:	2ק8
מספר מופיעים:	1ק4 (1ק4)
ניצל כמו:	ל2
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק"נ:	50

סוג מפלצת: חיה נחותה (שכיחה).

אימה נוטפת זו נראית כאבן רטובה שקוטרה כ־20 ס"מ, או כסלע בקוטר 10 ס"מ, ועל כן קשה להבחין בה. השפך מפריש חומצה, הגורמת 2ק8 נקודות נזק כשהיא נוגעת בעור חשוף. החומצה תמיס ותשמיד שריון וכלי־נשק רגילים תוך סיבוב אחד, וחפצים קסומים תוך תור אחד. לאחר הפגיעה הראשונה, השפך נדבק לקורבן, הורס אוטומטית כל שריון רגיל וממשיך לגרום 2ק8 נקודות נזק לסיבוב.

שפך אפור אינו נפגע מכפור או מאש, אולם עשוי להיפגע מכלי־נשק ומברקים. מאורה יכולה להכיל 1ק4 שפכים, ואולי גם אוצר מיוחד העשוי אבן (לשיקול שה"מ).

סביבה: מערה, חורבות.

שפך לבה

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	9 (ג)
תנועה:	30 מ' (10 מ')
התקפות:	3 רגליים מדומות
נזק:	3 X (6ק3 + 6ק4)
	(ראה תיאור)
מספר מופיעים:	1ק3 (2ק4)
ניצל כמו:	ל9
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
תבונה:	0
נטייה:	תוהו
ערך נק"נ:	900

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה מאוד).

מפלצת חסרת צורה זו דומה לשלולית או לזרם של סלע מותך, שגודלו 3X3 מ' לערך. היא גרה בתוך או בקרבת הרי געש או בשאר אזורים חמים מאוד. אף כי השפך הוא יליד מישור החומר הראשוני, ביכולתו להתקיים בחופשיות במישור יסוד האש. שפך הלבה הוא נוזל, המסוגל לעבור דרך חרכים וחורים קטנים. הוא יכול לחוש רעידות ממרחק 20 מ'. מפלצת זו מתקיפה על־ידי הרחבת הרגליים המדומות שלה (עד שלוש לכל סיבוב) מגופה הנוזלי ותקיפת אוייבים הנמצאים במרחק 5 מ'. כל פגיעה גורמת 6ק4 נקודות נזק, ומותירה ציפוי לבה, הגורם אוטומטית 6ק3 נקודות נזק לכל סיבוב למשך 1ק4 הסיבובים הבאים. התקפה כפולה על אויב בודד אינה מגדילה את נזק החום, אך משך הזמן מצטבר.

לשפך הלבה אין מות והוא יתקוף עד שיושמד. הוא חסין בפני אש (רגילה וקסומה), ובפני כל התקפות המוח (כולל *הקסמה*, *קריאת מחשבות*, וכדומה), אולם סופג נזק כפול מהתקפות כפור.

סביבה: הר (געש).

תולעת סגולה

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	15* (ג)
תנועה:	20 מ׳ (7 מ׳)
התקפות:	1 נשיכה/1 עוקץ
נזק:	2ק8/1ק8 + רעל
מספר מופיעים:	1ק2 (1ק4)
ניצל כמו:	ל8
מוראל:	10
סוג אוצר:	D
תבונה:	0
נטייה:	נייטרלי
ערך נק״נ:	2,700

סוג מפלצת: חיה נחותה (נדירה מאוד).

תולעים סגולות הן יצורים חלקלקים ועצומים, שאורכם עולה על 35 מ׳ וקוטרם 3 מ׳. מפלצות אלה חופרות באדמה, ועולות מדי פעם על פני הקרקע כדי לאכול את יושביה.

הן מתקיפות על־ידי נשיכה ועקיצה באמצעות זנבן. אם גלגול ההתקפה לנשיכה היה גדול ב־4 או יותר מן המספר הנדרש לפגיעה (או 20, בכל מקרה), ביכולתן לבלוע יצורים שלמים (בגודל אדם ומטה). קורבנות אשר נבלעו, יספגו בכל סיבוב 3ק6 נקודות נזק. קורבנות שנעקצו על־ידי הזנב חייבים לבצע גלגול הצלה כנגד רעלים או למות.

שים לב, אם נתקלים בתולעים סגולות מתחת לאדמה, גודל המנהרה התת־קרקעית עשוי למנוע מן המפלצת להשתמש באחת מהתקפותיה. אם היא מתקרבת על־ידי חפירה, היא עשויה להפתיע את הקורבן (סיכוי של 1 ל־4), אולם יעברו 1ק4+1 סיבובים לפני שזנבה ישתחרר מן המחילה.

סביבה: מערה, חורבות, ביצה, יער (עבות).



תנין

	רגיל	גדול	ענק
דירוג שריון:	5	3	1
קוביות פגיעה:	2 (ב)	6 (ג)	15 (ג)
תנועה:	30 מ׳ (10 מ׳)	30 מ׳ (10 מ׳)	30 מ׳ (10 מ׳)
שחייה:	30 מ׳ (10 מ׳)	30 מ׳ (10 מ׳)	30 מ׳ (10 מ׳)
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	1ק8	2ק8	3ק8
מספר מופיעים:	0 (1ק8)	0 (1ק4)	0 (1ק3)
גלגול הצלה כ:	ל1	ל3	ל8
מוראל:	7	7	9
סוג אוצר:	אין	אין	אין
תבונה:	2	2	2
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
ערך נק״נ:	20	275	1,350

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה). תנין ענק (נדירה).

תנינים נמצאים לרוב בביצות ובנהרות טרופים וסובטרופים. לעיתים, ניתן לראותם בנהרות ובאגמים תת־קרקעיים. תנועתם על פני האדמה מגושמת ולכן אין הם נוהגים להתרחק ממקורות מים, ועשויים לבלות שעות בציפה מתחת לפני המים. בצורתם זו, ניתן לטעות ולחשוב אותם לבולי עץ.

בשעת רעב, חיות אלה ייתקפו כל יצור הנמצא במים. הם נמשכים במיוחד לריח הדם או לתנועות אלימות הנעשות במים. אורכם של תנינים רגילים הוא 3 מ׳ ומעלה. תנינים גדולים מגיעים לגודל 6 מ׳ ויכולים להפוך ספינות קלות ורפסודות קטנות. תניני ענק מצויים כמעט תמיד ב״עולמות אבודים״, מקומות בהם חיים יצורים פרה־היסטורים. הם מגיעים לאורך 15 מ׳ וידוע כי הם תוקפים ספינות גדולות.

סביבה: נהר, ביצה (תנין ענק: עולמות אבודים).

תריסנית מנטה

	רגילה	ענקית
דירוג שריון:	6	6
קוביות פגיעה:	4* (ג)	10* (ג)
תנועה:	40 מ׳ (13 מ׳)	60 מ׳ (20 מ׳)
התקפות:	1 זנב	1 נגיחה /1 זנב
נזק:	1ק8+שיתוק	3ק4/2ק10 + שיתוק
מספר מופיעים:	0 (1־3)	0 (1)
ניצל כמו:	ל2	ל5
מוראל:	7	7
סוג אוצר:	אין	V
תבונה:	2	2
נטייה:	נייטראלית	נייטראלית
ערך נק״נ:	125	1,750

סוג מפלצת: חיה רגילה (שכיחה); ענקית: חיה ענקית (נדירה).

תריסניות המנטה הן יצורים מימיים; אלה הם דגים שטוחים, אשר גופם מעוצב כמו כנפיים או מפרשים רחבים. הן ״משקשקות בכנפיהן״ כדי לנוע במים. כאשר תריסנית מנטה שוכבת בחול שבקרקעית האוקיינוס, היא בלתי נראית לחלוטין.

תריסנית מנטה רגילה: תריסנית מנטה רגילה יכולה לצמוח לרוחב 2.5 מ׳ ולאורך 4 מ׳. על זנבה פזורים חודים רעילים רבים היכולים לשתק קורבן. תריסנית המנטה תוקפת באמצעות זנבה. יש צורך בגלגול הצלה כנגד רעל כדי להימנע משיתוק.

תריסנית מנטה ענקית: תריסניות מנטה ענקיות יכולות לצמוח לרוחב 13 מ׳ ולאורך 25 מ׳. מלבד הזנב הרעיל, הן יכולות גם לנגוח ביצור ולגרום 3ק4 נקודות נזק. הן מוצאות את מזונן בקרקעית האוקיינוס ולעיתים בולעות אוצרות ששקעו.

סביבה: אוקיינוס.



שינוי מפלצות

תיאור המפלצת הוא הנחיה בלבד. שה"מ יכול לשנות את פרטיה של כל מפלצת, כדי להתאימה לצרכי המערכה או להרפתקה מסוימת. שינויים בלתי־צפויים מוסיפים למשחק רמות חדשות של עניין ומסתורין.

דרכים בסיסיות לשינוי מפלצות

1. **שינוי התיאור הפיזי**
   * נחשים ארקטיים בעלי פרווה לבנה, הזהים לפיתון הסלעים מכל בחינה אחרת.
   * שוורים שהוכלאו עם גורגונים הדומים לשוורים, אך נתוניהם וכלי־נשיפה שלהם כשל גורגונים.
   * שבט קניבלים קטנים: בני־אדם קרחים ונמוכים, בעלי גבות גדולות, כתובות קעקע אדומות של נחשים על ידיהם, ופה מלא שיניים (נתוני קובולדים).
2. **הוספת יכולות מיוחדות**
   * שלדים אשר יכולים להטיל את פרקי אצבעותיהם כקליע קסם.
   * באסיליסק גדול מן הממוצע, כך שגלגול ההצלה כנגד שיתוק נעשה בעונש 2–.
   * כפר זוטונים, אשר המיליציה שלו חמושה בקלעים 2+ במקום 1+.
   * אלפים מכונפים, בעלי מהירות תעופה 50מ' (17מ').
3. **השאלת פרטים מן הטבע**
   * עכבישים המטילים רשתות קורים (עד 40 מ') כדי ללכוד את טרפם.
   * נחשים ארסיים ונחשים לא־מסוכנים, אשר ניתן להבדיל ביניהם על־פי סדר הצבעים בטבעותיהם.
   * סנאים מעופפים (אפשר אוכלי־בשר או חולי־כלבת), אשר דואים כדי לתקוף פולשים.
   * יצורים המשתמשים בתבניות התנהגות טבעיות: כמו חבורות ציד הדוחפות את טרפן אל עבר מארב שהכינו חברים אחרים בקבוצה; או חיות אשר פותחות בהתקפה פרועה כאשר מאיימים עליהן, במקום לסגת.
4. **שימוש בטקטיקות או בכלי־נשק בלתי־שגרתיים**
   * ענק המנסה לתפוס את הדמויות באמצעות שק גדול, במקום להשתמש בכלי־נשק.
   * עוג המשתמש באלה בלתי שגרתית (החבורה תגלה מאוחר יותר כי היה זה המשוט היחיד בספינה).
   * קובולדים המשתמשים בשמן בוער ובמלכודות שוחות, הנפתחות כאשר יצור שמשקלו עולה על 20 ק"ג דורך עליהן.
   * חבורת אנשי־מערות קוטביים, המתיזים על החבורה דם כלבי־ים, וכך מושכים אליהם דובי קוטב רעבים.
   * הובגובלינים המכוונים את חניתותיהם כנגד הסתערות החבורה, בעוד קשתיהם יורים מעל ראשיהם.
   * מכשף שבבעלותו צמד הידרות מוקסמות ומואצות.
5. **יצירת דב"שים בעלי צורות התקפה מיוחדות**
   * מוציא להורג מטעם המלך, המקבל בונוס 2+ לגלגול התקפת הגרזן שלו, ועורף את ראש האויב בגלגול התקפה 20 טבעי.
   * אורק טבח, המחזיק בידו מחבט מלא שמן, אותו הוא שופך בינו לבין החבורה לפני שהוא נס (הדב"שים יחליקו ואולי ייפלו, אם ינסו לרדוף).
   * קשת סדרני, היכול להוציא כלי נשק מידיו של יריב, לחתוך חבל או לבצע כל סוג אחר של יריה בלתי מזיקה בגלגול התקפה רגיל.
6. **הפיכת ציפיות החבורה**
   * ג'לי עכור מתחבא בארובה. הוא מלא אפר ונראה כפודינג שחור.
   * מנהיג גולים, אשר בראותו את החבורה ינבח "הגיע הזמן, לכו אחרי..."
   * חדר מלא עכבישי ענק ובו כוח־משיכה הפוך (העכבישים נראים כאילו הם עומדים על צידם הנכון, אולם למעשה הם נמצאים על התקרה).
7. **יצירת פרטים תרבותיים שיש להם בסיס במערכה**
   * לוח היתקלויות מקומי המשנה את תדירותן של מפלצות, וכולל (או מוציא) מפלצות מסוימות. אפשר להוסיף דב"שים מיוחדים ללוחות כאלה.
   * כת סודית של דרואידים מרושעים ואוהבי־תוהו, אשר נוצרה בעקבות קללה עתיקה.
   * אורקים בעלי תכונות שבטיות שונות:
     1. אורקים משבט היד האדומה נסים מקרב רק לעיתים רחוקות מאוד (בונוס 2+ למוראל).
     2. אורקים משבט השן העקומה הם פחדנים ולעולם לא יתקפו אם ההפרש אינו 2 ל־1 לטובתם. הם נחשבים בוגדניים וחשודים אפילו בקרב האורקים עצמם.
     3. אורקים משבט העין הצהובה הם רוצחים, המעדיפים קנה נשיפה וחניקה. הם נראים לעיתים רחוקות בלבד; לרבים מהם לחשי כוהן. על גופו של כל אחד מהם פגיון מקועקע במקום נסתר.
     4. אורקים משבט ההר הלבן משתמשים בחיצים שחורים. הם תמיד מקיימים את דבריהם, ואין הם סובלים מעונשים באור בהיר.
8. **יצירת שילובים מיוחדים של מפלצות**
   * קשתים פיקסים הרוכבים על דבורי ענק.
   * אציל טרול עם *טבעת חסינות לחומצה* ו*קרן נפץ*, הרוכב על שבלול ענק.
   * מדוזה בעלת קוביות פגיעה כפולות, החמושה ב*קשת קסומה* וב*חיצים מורעלים 2+*, וחסינה בפני השפעות מבטה המשתקף.
   * פודינג שחור סתגלן, שצורתו כצורת דרקון שחור והוא יורק ריר ירוק.
   * גולם ענבר שישבר כאשר יהרגו אותו, ובתוכו יתגלה גולם ברונזה. גולם הברונזה יוציא מתוכו יסודוני אש קטנים (2 עד 3 קב"פ) בכל סיבוב עד שיחוסל.

כאשר משנים מפלצות, הדבר החשוב ביותר שיש לזכור הוא, שהחבורה תתארגן על־פי מידת היכרותה עם המפלצות.

בהצלחה!

לפעמים יש צורך בשיטה מפורטת יותר לשינוי מפלצות. תוכל לפעול על־פי החוקים האפשריים הבאים.

תבונת המפלצות

תבונת המפלצת היא קו מנחה חשוב למשחק התפקידים בשעת היתקלות. יצורים טפשים עלולים לעשות שגיאות טקטיות במהלך קרב; יצורים חכמים יכולים להפתיע את השחקנים באמצעות מלכודות מדהימות, התקפות מילוליות או תגובה מהירה למצבים בלתי־צפויים. התבונה משמשת גם למציאת תוצאותיהם של לחשי *הקסמה ומבוך*.

ברשימת המפלצות, ערכי תבונה ממוצעים ניתנת לכל גזע מפלצות, אולם למפלצות בודדות עשויה להיות תבונה נמוכה או גבוהה יותר. למטילי לחשים תהיה תמיד תבונה גבוהה מן הממוצע, למשל. גם למנהיגים תהיה לרוב תבונה גבוהה.

כדי לקבוע את תבונתה של מפלצת בודדת, מצא את התבונה הממוצעת של הגזע ברשימת המפלצות. לך לשורה המתאימה לערך זה בטבלת תבונת המפלצות. גלגל שתי קוביות בנות שש פאות (2ק6). הקוביה הראשונה נועדה לקבוע בכמה נבדלת תבונת המפלצת מממוצע הגזע שלה; נוע בטור המקביל למספר שגולגל. הקוביה השנייה נועדה לקבוע האם להפחית (1 עד 3) או להוסיף (4 עד 6) את המספר שהתקבל לתבונה הממוצעת. התייחס לתוצאות קטנות מ־0 כאל 0, ולתוצאות גדולות מ־18 כאל 18. ערפדים וחיות נחותות מתעלמות מן החיסורים.

טבלת תבונת המפלצות

התבונה הממוצעת לגזע	שינוי מקסימלי	גלגול קוביה (1ק6) 1	2	3	4	5	6
0־1	1	0	0	0	0	1	1
2־3	1	0	0	0	1	1	1
4־5	2	0	0	1	1	2	2
6־8	3	0	1	1	2	2	3
9־12	4	0	1	2	2	3	4
13־15	4	0	1	2	2	3	4
16־17	3	0	1	1	2	2	3
18	2	0	0	1	1	2	2

למשל: עבור בן־ים מצויינת תבונה 12. כדי לקבוע את תבונתו של בן־ים מסוים, שה"מ עובר לשורה של 9 עד 12. הוא מגלגל 1ק6 והתוצאה היא 4; כלומר – השינוי הוא 2. שה"מ מגלגל קוביה נוספת ומקבל 6, כלומר יש להוסיף את הערך הראשון שהתקבל. הוא מוסיף את ה־2 לתבונה הממוצעת (12), ותבונת בן־הים המסוים היא 14.

גודל

לקוביות הפגיעה הניתנות למפלצת יש להתייחס כאל קוביות הפגיעה הממוצעות לגזע. לעיתים קרובות קיימות גרסאות קטנות וגדולות יותר לגודל המפלצת. קבע אם המפלצת אותה פוגשת החבורה קטנה או גדולה מן הממוצע. לאחר מכן, השתמש בהתאמות הבאות:

אם המפלצת קטנה יותר:
–3 קטנה בהרבה מן הממוצע
–2 קטנה מן הממוצע
–1 קטנה במעט מן הממוצע

אם המפלצת גדולה יותר:
+1 גדולה במקצת מן הממוצע
+2 גדולה מן הממוצע (2־3 x גודל)
+3 גדולה בהרבה מן הממוצע (4 x גודל)

בחר את ההתאמה המתאימה לסוג זה של מפלצת. למשל, עוג שהינו גדול בהרבה מן הממוצע יקבל בונוס 3+.

התאמות אלה דומות להתאמות לתכונות הדמויות. משתמשים בהם על־פי הנוהל הבא:

נקודות פגיעה:	הוסף את ההתאמה כנקודות לכל קובית פגיעה.*
גלגולי התקפה:	הוסף את ההתאמה לגלגול.
נזק:	הוסף את ההתאמה לכל קובית נזק.*
גלגול הצלה:	הפחת את ההתאמה מן הגלגול.
שריון:	הפחת את ההתאמה מן הדרג"ש.

* תמיד צריכה להיות לפחות נקודה אחת לכל קוביה.

כדי לחשב את ערך הנק"נ של מפלצות בגדלים שונים, קח את מספר נקודות הפגיעה הנוספות וחלק ב־5, תוך עיגול השברים כלפי מעלה. את המספר שהתקבל הוסף למספר קוביות הפגיעה הבסיסי של המפלצת. זהו מספר קוביות הפגיעה על־פיו יחושב ערך הנק"נ.

למשל, לגורגון בגודל רגיל יהיה:

דרג"ש 2; קב"פ 8*; תלד0 12; נזק 2ק6; ניצל ל8

לגורגון גדול יותר יהיה:

דרג"ש 1–; קב"פ 24 + 8*; תלד0 9; נזק 2ק6 + 6; ניצל ל8+3; ערך נק"נ כקב"פ 13

מנהיגי שבטים: לאחדים מן היצורים החיים בשבטים יהיו מנהיגים מלידה (תואר העובר בירושה). גודלם הרב של מנהיגים אלה יכול להתחזק במשך הדורות. לרובם תהיה השפעה 3+, אשר תחושב כפי שהוסבר לעיל.

גירוש אלמתים: אלמתים גדולים או קטנים יותר ניתן לגרש על־פי הסיכויים הרגילים, באמצעות כוהנים, או כאלמתים חזקים או חלשים יותר (בהתחשב בקוביות הפגיעה העדכניות של האלמת).

גיל

מספר נקודות הפגיעה לכל קובית פגיעה מייצג את גיל המפלצת. למפלצת שזה עתה נולדה תהיה נקודת פגיעה אחת על כל קובית פגיעה (המינימום) ובהדרגה היא תקבל נקודות פגיעה רבות יותר ככל שתתבגר. אל התוצאה הממוצעת (4 1/2 נקודות על כל קוביה) מגיעים בשיא החיים: יצור בוגר ומפותח, המגיע בדיוק לגיל העמידה האופייני לגזעו. לאחר מכן, נקודות הפגיעה יורדות, בדרך כלל, ומגיעות עד כדי פי שניים מן המינימום שהיה ליצור בילדותו. הבסת מפלצת תקנה את ערך הנק"נ המלא רק אם המפלצת בוגרת ובשלה. עליך להוריד מערך הנק"נ אם המפלצת היתה זקנה או צעירה מכדי שיהיו לה נקודות הפגיעה המלאות.

גם גודל המפלצות משתנה, לעיתים קרובות, עם הגיל; הוא מתחיל ב־10% עד 25% מגודל בוגר, ויורד ל־90% מגודל בוגר בזקנה.

שינויים סביבתיים

מפלצות יכולות להתאקלם בקלות בסביבות שונות. מתחת למים, למשל, שחקנים יצפו לפגוש את הטורפים הרגילים – דגים, כרישים, תמנונים וכדומה – אך יופתעו, אם ימצאו סוגי ציפורים, דרקונים, אנשים, אלמתים וכדומה. גרסאות יצורים אלה יהיו בגודל דומה לאחיהם שמעל המים, אולם יתרחשו בהם מספר שינויים המתאימים לסביבתם החדשה.

שה"מ יכול להרשות למספר יצורים נושמי־מים לעבור לסביבה חדשה, רק כאשר התנאים מאפשרים להם לשרוד בה. ערפל כבד, גשם שוטף, שלג עמוק ותנאי מזג־אוויר רטובים יאפשרו למפלצות מימיות להימצא כמעט בכל מקום. כרישי שלג, שסנפירם מבצבץ מן הקרקע, יכולים להיות מסוכנים מאוד לנוסעים בחודשי החורף. מדוזות ענק יכולות לרחף מעל שכבת עננים נמוכים, כשזרועותיהן משתלשלות בגשם וצורבות עוברים ושבים.

זכור, כי בעת התאמת מפלצת לסביבה חדשה, שה"מ איננו כבול לעולם המציאותי. אולם, עליו למצוא סיבה הגיונית להתרחשויות במסגרת עולם הדמיון. אף כי קל יותר להכניס דברים סתם כך מבלי לדאוג לסיבות ותוצאות, "פנטזיה הגיונית" תהיה הרבה יותר מהנה עבור כל הנוכחים.

מפלצות מטילות לחשים

השימוש בלחשים אינו מוגבל לאלפים ולבני־אדם. לדמויי־אנוש רבים יש קוסמים, כוהנים ואפילו דרואידים. כוהן או דרואיד שאינו אדם ידוע גם כשאמאן; קוסם שאינו אדם ידוע גם כווקאני. שאמאנים ווקאנים אינם מכירים את כל הלחשים הרגילים. הלחשים אותם הם יודעים מוטלים לרוב בדרכים בלתי־שגרתיות, הכרוכות בריקוד, בצעקות, בצרחות או בהנפת חפצים מוזרים.

מטילי־הלחשים הבלתי־אנושיים המוכרים רשומים מטה (תחת הכותרת "יכולת כישוף מקסימלית"), לצד הדרגה המקסימלית אליה יכול כל אחד מהם להגיע. פרטים אחדים יכולים להיות משני הסוגים (שאמאן ווקאני), אולם דרגתם המקסימלית בשני הסוגים תהיה רק מחצית מן הרשום בטבלה.

זכור, כי רוב היצורים הבלתי־אנושיים בשבט או במאורה אינם יודעים דבר על קסם, ויכולים לפחד ממנו או לחשוד בו; רק השאמאנים והווקאנים הנדירים יודעים כיצד להשתמש בו. מטילי־הלחשים משתמשים בכוחותיהם, לעיתים קרובות, כדי לזכות במעמד כוחני בשבט. רק דמוי־אנוש אחד מתוך 20 הוא מטיל־לחשים, ולקבוצות רבות אין אף ווקאני, אלא רק שאמאן.

הלחשים בהם יכולים השאמאנים והווקאנים להשתמש מצוינים מטה (תחת הכותרות "לחשי השאמאן" ו־"לחשי הווקאני"). שאמאנים ווקאנים אינם מכירים לחשים אחרים ואינם יכולים גם ללמוד אותם. השאמאנים והווקאנים אינם יודעים לקרוא מגילות, אולם ביכולתם להשתמש בחפצי־קסם אחרים. השאמאנים יכולים להשתמש בכל כלי בו יכול להשתמש כוהן; הווקאנים יכולים להשתמש בכל כלי בו יכול להשתמש קוסם. לשאמאנים ולווקאנים 3 עד 8 נקודות פגיעה על כל קב"פ (1ק6+2 במקום 1ק8), והם מקבלים בונוס 1+ לנקודות הפגיעה שלהם על כל דרגת הטלת לחשים (אפילו אם עברו את ערך נקודות הפגיעה המקסימלי לסוג המפלצת שלהם).



הערה חשובה: הטבלה שלהלן, ברובה, אינה מפרטת מפלצות היכולות להטיל לחשים כחברות מלאות בסוג דמות מסוים – למשל, אנשים, ליצ׳ים, דגי־שטן, ספינקסים וכדומה. יצורים אלה אינם מוגבלים לרשימת לחשי השאמאן והווקאני. *למשל*, עוג יכול ללמוד לחשים כשאמאן עד לדרגה 4 (ויפעל ככוהן בדרגה 4) או כווקאני עד לדרגה 2 (ויפעל כקוסם בדרגה 2); או שהוא יכול ללמוד את שניהם (ויפעל ככוהן בדרגה 2 וכקוסם בדרגה 1).

לחשי השאמאן

לחשי כוהן בעוצמה ראשונה
ריפוי פצעים קלים* | אור*
גילוי קסם | הגנה מרוע

לחשי כוהן בעוצמה שנייה
ברכה* | הקסמת נחש
עצירת איש* | דיבור עם חיות

לחשי כוהן בעוצמה שלישית
אור תמידי* | ריפוי מחלה*
ריפוי עיוורון או חרשות | הסרת קללה*

לחשי כוהן בעוצמה רביעית
ריפוי פצעים קשים* | ניטרול רעל*
ביטול קסם | דיבור עם צמחים

לחשי כוהן בעוצמה חמישית
יצירת מזון | ביטול רוע
ריפוי פצעים חמורים | מגיפת חרקים

לחשי כוהן בעוצמה שישית
ריפוי־כל | דיבור עם מפלצות*
מציאת שביל | מילת זכרון

לחשי דרואיד: בכולם אפשר להשתמש

לחשי הווקאני

לחשי קוסם בעוצמה ראשונה
גילוי קסם | קריאת שפות
אור | קריאת קסמים
הגנה מרוע | הרדמה

לחשי קוסם בעוצמה שנייה
אור תמידי* | היעלמות מעין
גילוי רוע | ריחוף
גילוי נעלם מעין | קורים

לחשי קוסם בעוצמה שלישית
שמיעה פיתומות | מעוף
ביטול קסם | חזיז ברק
כדור־אש | נשימת מים

לחשי קוסם בעוצמה רביעית
הקסמת מפלצת | שינוי המוני
גדילת צמחים* | הסרת קללה*
קיר של קרח | קיר של אש
סופת קרח

לחשי קוסם בעוצמה חמישית
הנפשת מת | עצירת מפלצת*
ענן מוות | מעבר קיר
המסה | קיר של אבן

לחשי קוסם בעוצמה שישית
מוות | גלגול נשמות
הזזת אדמה | הפיכת אבן לבשר*
דמות מוקרנת | קיר של ברזל

טבלת יכולת הטלת־לחשים מקסימלית

סוג המפלצת	דרגת הכוהן (שאמאן)	דרגת הדרואיד (שאמאן)	דרגת הקוסם (ווקאן)	הערות
אורק	ש6		ו4	
איש־מערות	ש4		ו2	
אפרית	ש6		ו4	א
אפרית ראשי	ש12		ו8	
אקטאון		ד8	ו8	
בן־ים	ש8		ו8	
גובלין	ש8		ו6	
ג׳יני	ש4		ו6	א
ג׳יני, עליון	ש8		ו12	א
גרמליין	ש4		ו8	
דובלין	ש6		ו4	
דופלגנגר	ש6		ו4	
דריאד		ד10	ו4	א
דרקון	ש10			ב
הובגובלין	ש8		ו6	
הרפיה	ש6		ו4	
טול	ש4		ו4	
טרוגלודיט	ש4		ו2	
טרול	ש4		ו2	
לטאיש	ש6		ו4	
מדוזה	ש8		ו8	
מינוטאור	ש4		ו2	
נול	ש6		ו4	
נוקלביא	ש2		ו4	א
ניקסי		ד6	ו4	ד
ננס	ש12		ו12	
ססקוואש		ד4	ו2	
ספרייט		ד6	ו4	
עוג	ש4		ו2	ה
עכביש מישורי	ש9		ו9	
ענק אבן	ש8		ו6	
ענק, אש	ש8		ו6	
ענק גבעות	ש8		ו6	
ענק כפור	ש8		ו6	
ענק סערה	ש10		ו10	א
ענק עננים	ש10		ו10	
עצנע		ד10	ו	
עקרב איש	ש13		ו6	ג
ערפד	ש9		ו9	ז
פיה		ד4	ק8	א
פיקסי		ד6	ו4	
ציקלופ	ש4		ו2	
קובולד	ש6		ו4	
קנטאור		ד8	ו8	

הערות

א. היכולות דמויות־הלחש של המפלצת אינן מושפעות מיכולתה להטיל לחשים.

ב. דרקונים אחדים משתמשים בלחשי קוסם, אולם לא קיים דרקון היכול להשתמש הן בלחשי כוהן והן בלחשי קוסם.

ג. כוהני עקרבישים יכולים להשתמש בכל לחשי הכוהנים, והם אכן כוהנים ולא שאמאנים.

ד. ניקסי הלומדת לחשים מכל סוג נחשבת כחמש ניקסיות, לצורך חישוב יכולת ההקסמה הניקסית.

ה. מספר עוגים נדירים מאוד ותבונים באופן יוצא מן הכלל יכולים להגיע ל־ו12, אולם סוגים אלה חיים לרוב בנתק מוחלט משאר בני־מינם.

ו. עצנע המסוגל להשתמש בלחשי דרואיד יכול להנפיש ארבעה עצים במקום שניים.

ז. על־פי החלטת שה״מ, ערפד מטיל לחשים יכול להיות קוסם או כוהן מלא, ולא להיות מוגבל לרשימת לחשי השאמאן/ווקאן.

מפלצות מטילות לחשים מיוחדות

ליקנטרופים

ליקנטרופ יכול להיות קוסם, כוהן או דרואיד אמיתי בצורתו האנושית. אולם, הוא אינו יכול להשתמש בלחשים בשעה שהוא בצורת החיה. כשהוא בצורת החיה הוא שוכח את כל הלחשים אותם למד, כאילו הטיל אותם כבר. חזיר־שטן מטיל־לחשים יכול להטיל *הקסמת איש* שלוש פעמים ביום כאשר הוא בצורת אדם או חיה. חזיר השטן לא ישכח את לחשיו בצורת חיה; הם ישובו לזכרונו כאשר ישוב לצורת אדם.

אלמתים מטילי־לחשים

מטיל־לחשים שנרצח על־ידי אלמת יכול להשתמש בלחשיו בכל זאת לאחר שהוא חוזר כאלמת. אלמתים מטילי־לחשים אחדים מופיעים בטבלה הקודמת וברשימת המפלצות.

אם כוהן הופך למומיה (בתהליך הידוע רק לכוהנים גדולים עתיקים של דתות אחדות), המומיה האלמתה יכולה להשתמש בלחשי הכוהן כאילו היתה חיה, ויכולה לשלוט באלמתים אחרים (ראה אדונים וכלי־שרת). מומיית קוסם מוגבלת לדרגה השלישית, אפילו אם היתה קוסם בעל לחשים בעוצמה גבוהה יותר בחייה הקודמים.

אדונים וכלי־שרת אלמתים

בתנאים מסוימים יכולים אלמתים נבונים לנסות ולשלוט באלמתים אחרים. אין הם חייבים להיות מטילי לחשים כדי לעשות זאת. אלמת הנשלט על־ידי אלמת אחר מכונה *כלי־שרת*. אלמת השולט באלמת נחות אחד או יותר נקרא *אדון*. שלדים וזומבים יכולים להיות רק כלי־שרת, אולם כל שאר סוגי האלמתים יכולים להיות כלי־שרת או אדונים. היתקלות אקראית באלמתים תהיה לעיתים (10%) בכלי־שרת ובאלמת גדול יותר השולט בהם.

אדון יכול לשלוט בכל מספר אלמתים, אשר סכום קוביות הפגיעה שלהם קטן או שווה לפי שניים מקוביות הפגיעה שלו. אם נסיונו של אדון להשתלט על אלמת נוסף יגרום לו לחרוג מסכום קוביות הפגיעה הנשלטות המותרות לו, ניסיון זה יכשל אוטומטית.

כאשר ליץ' או אלמת מטיל לחשים אחר מנסים לשלוט באל־מתים אחרים, נעשה שימוש בדרגת מטיל־הלחשים שלהם במקום בקוביות הפגיעה. בדומה לקוסם, גם הליץ' חזק הרבה יותר מכפי שמורות קוביות הפגיעה שלו.

נוהל

אם אלמת מנסה להשתלט על כלי־שרת פוטנציאלי, אסור שלמטרה יהיו יותר ממחצית קוביות הפגיעה של האדון. (אין כלל זה חל על מספר מצבים מיוחדים: ראה בהמשך). אם המטרה נשלטת כבר על־ידי מישהו, האלמת השליט ידע זאת מיד. בכל זאת, באפשרותו לנסות ולהשתלט, אולם בעונש 4– לגלגול.

אם אלמת אחד מנסה להשתלט על אחר, מצא את קוביות הפגיעה של השליט ושל כלי־השרת העתידיים בטבלה הבאה, וגלגל 2ק6. אם המספר שגולגל שווה למספר הרשום בטבלה או גבוה ממנו, הניסיון הצליח והאלמת הופך לכלי־שרת. תוצאה של 2 ומטה (ייתכנו כאשר קיימים עונשים לגלגול) תהיה תמיד כישלון.

אם האלמת המנסה להשתלט היה פעם דמות מטילת־לחשים וביכולתו עדיין להשתמש בלחשיו, הוסף 2+ לגלגולי הקוביה.

במהלך קרב מגע, ניסיון השתלטות נחשב לפעולה.

אם אלמת יוצר אלמת אחר מסוגו, על־ידי הרג יצור חי, האלמת החדש הופך אוטומטית לכלי־שרת בידי רוצחו, אם הרוצח רוצה בכך. ספקטרים, ערפדים, נקזנים ורפאים הם האלמתים היחידים הניחנים בכוח זה. דבר זה עשוי לחייב את היוצר לשחרר כלי־שרת קיימים. במקרה כזה, כלי־השרת בעל קוביות הפגיעה הגבוהות ביותר ישתחרר ראשון. אלמת חכם ישחרר כלי־שרת חלש יחסית, לפני שכלי־השרת העתידי יקום כאלמת.

בדרך זו הוא יוכל לשמור על כלי־השרת בהם הוא רוצה. אם האלמת יכול לקרוא או לזמן אלמתים אחרים, האלמתים שיגיעו יהפכו אוטומטית לכלי־שרת שלו, אלא אם סכום קוביות הפגיעה עובר את המגבלה הנתונה למעלה, או אם האדון מרשה להם לשמור על רצונם החופשי.

יתרונות האדון

האדון קשור באופן טלפאתי לכלי־השרת שלו ויכול לראות ולשמוע דרכו בכל עת, כרצונו. תקשורת זו מתבצעת כרצונו, ואינה חייבת להיות ממושכת.

השליטה על כלי־השרת היא מוחלטת עד כדי כך שכלי־השרת יציית אף לפקודות התאבדות ללא היסוס. מרחק השליטה המקסימלי הוא 40 ק"מ לכל קובית פגיעה של השליט.

אם כלי־השרת נכשל בבדיקת מוראל ונס מן הקרב, האדון יכול לעצור אותו ולהשיבו לקרב המגע. פעולה זו יכולה להיות הפעולה היחידה שמבצע השליט בסיבוב קרב המגע. כלי־השרת יחמיץ לפחות סיבוב התקפות שלם אחד.

אדון יכול ליצור שרשרת שליטה, על־ידי כך שיצווה על כלי־השרת שלו להפוך גם הם לאדונים. למשל, ספקטר יכול לשלוט על עד 12 נקזנים, כל אחד מהם יכול לשלוט בשישה שלדים, לכל היותר. התקשורת והשליטה הישירות אינן עוברות דרך שרשרת הפיקוד. הקשר היחיד הוא בין האדון לכלי־השרת הישירים שלו.

כל אדון יכול לנהל מתקפת כלי־שרת מאורגנת למופת. אדון יכול לעמוד בראש שרשרת שליטה, המורכבת מעשרה אלמתים או יותר (אם מונים את כל השרשרת) ואפשר להגדירו כמנהיג צבא אלמתים. כאשר מיישמים את חוקי מכונת המלחמה (ראה פרק 9), שים לב לפרטים הבאים לפני חישוב הדכ"ב של הכוח:

1. גורם המנהיגות – התייחס לחוכמת האדון כזהה לתבונתו, והתייחס לכריזמה כ־18 (ראה סעיף התבונה).
2. גורם הניסיון – התייחס לאדון שהוא גם כלי־שרת כאל קצין.
3. גורם האימון – אוטומטית המקסימום (52).
4. גורם הציוד – הנח כי כלי־הנשק רגילים.
5. גורם יחידה מיוחדת – סקור בעיון את אחוז הכוח בעל שתי כוכביות או יותר לצד קוביות הפגיעה שלו.

גירוש אלמתים נשלטים

כאשר דמות מנסה לגרש כלי־שרת, הבדיקה נעשית כאילו ניסתה לגרש את האדון. אם הניסיון נכשל, כלי־השרת אינם מושפעים כלל, אפילו אם היו אמורים לברוח או למות על־פי התוצאה. אם ניסיון הגירוש מצליח, קשר השליטה נשבר, אולם אין כל השפעה אחרת.

טבלת נסיונות השליטה של אלמתים באלמתים אחרים

	קוביות הפגיעה של האדון										
כלי־שרת מיועד	**4**	**5־6**	**7־8**	**9־10**	**11־13**	**14־16**	**17־19**	**20־23**	**24־27**	**28־32**	**33+**
שלד	7	5	3	א	א	א	א	א	א	א	א
זומבי	9	7	5	3	א	א	א	א	א	א	א
גועל	11	9	7	5	3	א	א	א	א	א	א
רפא	–	11	9	7	5	3	א	א	א	א	א
נקזן	–	–	11	9	7	5	3	א	א	א	א
מומיה	–	–	–	11	9	7	5	3	א	א	א
ספקטר	–	–	–	–	11	9	7	5	3	א	א
ערפד (א)	–	–	–	–	–	11	9	7	5	3	א
ערפד (ב)	–	–	–	–	–	–	11	9	7	5	3
פנטום	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	5
שד	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7
דיבוק	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	9

גלגל 2ק6; אם התוצאה היא המספר הדרוש (או גבוהה יותר), האדון השתלט על האל־מת הנחות.

א שליטה אוטומטית.

(א) ערפד שאינו משתמש בלחשים עם 7 או 8 קוביות פגיעה.

(ב) ערפד בעל 9 קוביות פגיעה או כל ערפד המשתמש בלחשים.



ניסיון שני לגירוש הקבוצה חייב להתבצע כדי שכלי־השרת לשעבר יגורשו, בסיכויים ובתוצאות הרגילות.

משך השליטה

עם זריחת הירח בליל ירח מלא, כל כלי־השרת משתחררים משליטה ולא ניתן לשלוט בהם לפני שקיעת הירח. כך, משך השליטה המקסימלי של אלמת הוא כארבעה שבועות. אדון יכול להפסיק את השליטה בכל שעה, כרצונו.

מנקזי אנרגיה

בכל פעם שאלמת מנקז־אנרגיה (ספקטר, ערפד, נקזן, רפא) הורג קורבן, הקורבן קם מאוחר יותר כאלמת מאותו סוג, המהווה כלי־שרת לאלמת שחיסל אותו. במקרה זה, דירוג השריון וקוביות הפגיעה של הקורבן הופכים לאלה הממוצעים לצורת האלמת, אולם נקודות הפגיעה יהיו רק מחצית מכפי שהיו בחייו (שים לב כי קורבן כזה אינו קם לתחיה מיד, אלה לאחר תקופה של 24 או 72 שעות, או כמצוין בתיאור המפלצת).

אם אדון אלמת מחוסל לאחר שקורבנו קם לתחיה כאלמת, הקורבן יהפוך לאלמת בעל רצון חופשי ויקבל נקודת פגיעה אחת בכל שעה, עד שיגיע למספר נקודות הפגיעה המקסימלי שהיה לו בחייו.

אם האלמת המקורי חוסל לפני שקורבנו קם לתחיה כאלמת, הקורבן קם לתחיה כאלמת בעל רצון חופשי, ולא ככלי־שרת. במקרה זה, לאלמת החדש יהיו נקודות פגיעה כשל הקורבן בחייו (ולא מחציתן) וכך גם לגבי קוביות הפגיעה שלו. שים לב, קוביות הפגיעה נותרות זהות, אך לא דרגות הניסיון.

אם הקורבן היה בחייו כוהן או קוסם, הוא יוכל להשתמש בלחשים רק אם הינו אלמת בעל רצון חופשי. כוהן אלמת חייב לעשות מדיטציה כדי להשיג לחשים, והאלמת הקוסם עדיין זקוק לספר הקסמים שלו כדי לזכור את הלחשים. כוהנים שהיו דרואידים בחייהם הופכים לכוהנים רגילים כאלמתים; לא קיימים דרואידים אלמתים.

אם כוהן (או פלאדין או נוקם) השיג תוצאת ג' או ה' כאשר ניסה לגרש אלמת מטיל־לחשים, האלמת יכול לנסות לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים כדי לנטרל את ההשפעה. אם הצליח, שה"מ מתעלם מניסיון הגירוש לחלוטין, אולם הדבר אינו נחשב כישלון: אותו הכוהן יכול להמשיך ולנסות לגרש את האלמת גם בסיבוב הבא.

כל אלמת מטיל־לחשים יכול לשוב ולחזור לחייו הקודמים לאחר שנהרג בצורת האלמת שלו. בשרידיו יש לטפל בעזרת לחש *הסרת קללה* מדרגה 26 ומעלה, ולאחר מכן באמצעות לחשי *ריפוי כל* או *החייאת מתים* (או *החייאת מתים מושלמת*), בסדר זה.

בכישלון: אותו הכוהן יכול להמשיך ולנסות לגרש את האלמת גם בסיבוב הבא.

כל שצוברות הדמויות דרגות ניסיון גבוהות יותר, כך הן מתוודעות לכוחות עצומים מהן, כוחות שהינם מעבר לתפיסתם של בני התמותה. השפעתם של כוחות אלה שזורה באופן עמוק במבנה אירועי המערכה, וברור כי ישויות עליונות אלה שולחות ידן בעולם, ואולי אף ביקומים כולם, על פי רצונן. אלה הם בני האלמוות.

בני אלמוות וספירות של כוח

בני האלמוות, אשר היו לפנים גיבורי אגדות בני תמותה, צברו כוחות ואחריות מעבר לדאגות גשמיות. בהיותם בני אלמוות, הם מציבים אתגרים בפני בני התמותה, במטרה לקדם את ספירות הכוח שלהם עצמם.

כל בן־אלמוות משרת ספירת כוח אחת (הספירות מתוארות בהמשך), ומאבקי השליטה בין ספירות הכוח גורמים לעימותים במערכה.

לכל בן־אלמוות ישנם נושאי עניין אישיים משלו, הנובעים, לעיתים קרובות, מניסיון חייו. האחד יכול להיות פטרון המלחמה, בעוד האחר יהיה פטרון האמנויות. כל בן־אלמוות מקדם את ענייניו האישיים בעולם בני התמותה.

לכל בן־אלמוות יש מסדר כוהנים המשרת אותו. בן־האלמוות מספק כוח למאמיניו הכוהנים (לדוגמה, לחשי כוהנים) וכן מנחה אותם (לעיתים קרובות בצורת מטרות ארוכות הטווח של מסדר הכוהנים, או לעיתים על־ידי הכוונה ישירה או עקיפה של הכוהן למשימה או למערכת פעולות מסוימת).

כל בן אלמוות שואב כוח ממספרם וממסירותם של מאמיניו בני התמותה (כוהנים ולא־כוהנים, התומכים בבן האלמוות ובמטרותיו), ולכן ישנם גם מאבקים משניים בין בני האלמוות, הרוצים למשוך מאמינים זה מזה.

שים לב: לא כל הכוהנים משרתים בני אלמוות, חלקם משרתים את הרעיונות המופשטים יותר של הסדר, הניטראליות והתוהו, בעוד אחרים משרתים כוחות בלתי מוחשיים, כמו הטבע.

ספירות הכוח

ניתן לחלק את הרב־יקום כולו (כלומר צירוף כל היקומים) לחמישה מרכיבים מובחנים, הנקראים גם ספירות כוח. חמש הספירות הללו הן חומר, אנרגיה, זמן, מחשבה ואנטרופיה. כל דבר ברב־יקום מורכב מצירוף כל חמשת המרכיבים בפרופורציות משתנות.

כל בן־אלמוות משרת אחת מן הספירות ומנסה להגביר את השפעתו ברב יקום או לשמור על איזון הכוח בין הספירות. בשלוש מן הספירות (חומר, אנרגיה וזמן) שולטת נטייה אחת; בשתיים האחרות (מחשבה ואנטרופיה) אין נטייה שלטת.

ספירת החומר קרובה מאוד ליסוד האדמה. מטרתה לעמוד בפני השמדה וריקבון. ספירה זו מייצגת חוסן ויציבות. החומר, בשלוש צורותיו, הוא אבן הבניין של כל הדברים. אפילו בריקבון, החומר משתמש ביסודות ליצירת צורות חדשות. החומר מגוון מאוד ומשתנה במהירות לכל צורה. הוא מייצג את נטיית הסדר (סדר וצורה לכול) ומעדיף את מעמד הלוחמים. החומר מתנגד למאמצי הזמן לגרום שינוי והוא מספק מחשבה בעלת סדר קיים.

ספירת האנרגיה קשורה קשר הדוק ליסוד האש. מטרתה ליצור אנרגיה ופעילות נוספת. האנרגיה היא פעילה מאוד, נמרצת ונרגשת. היא מבקשת לשנות את הדברים, לכלות את הכוח, להאט את הזמן ולהמריץ את המחשבה כדי לשחרר יותר אנרגיה. האנרגיה היא בעלת מזג חם ויצירתית מאוד, היא מתעלת אנרגיות קסומות ויוצרת דברים מן האתר. האנרגיה מייצגת את נטיית התוהו (אי־סדר וייחודיות) ומעדיפה את מעמד הקוסמים. האנרגיה מנוגדת למאמצי השליטה של המחשבה והיא מבקשת לשנות את החומר לאנרגיה, כדי שימשיך בדרגתו הגבוהה ביותר, למרות שינוי הזמן.

ספירת הזמן קשורה קשר הדוק ליסוד המים. מטרתה לקדם שינוי בכל דבר ולשמור על מהלך הזמן. הזמן נמצא בכל מקום, נסוג וזורם, ממחזר את לקחי העבר, כדי לשמש תזכורת בהווה. זהו כוח יצירתי ומעצב, הגורם לשינוי דרך הזדקנות ולידה מחדש. הזמן מייצג את הנטייה הנייטראלית (חיפוש אחר שינוי, אך גם אחר יציבות לאורך הדורות) ומעדיף את מעמד הכוהנים והדרואידים. הזמן מנוגד למאמצי החומר לעמוד בפני שינוי, הוא גורם לאיבוד אנרגיה בזמן ומלמד את המחשבה לקחים מן העבר.

ספירת המחשבה קשורה קשר הדוק ליסוד האוויר. מטרתה לסווג את כל הקיים ולהפוך את שאר הספירות לכלי שרת בידה. המחשבה היא תמצית הווייתם של בני האלמוות; היא תפישה, פילוסופיה והבנה. המחשבה מבקשת לנתח כל דבר ויכולה לכוון כרצונה את הכוחות האחרים של הרב־יקום. המחשבה אינה מייצגת נטייה יחידה, אלא היא מכלול של כל הנטיות. היא מעדיפה את מעמד הגנבים ואת מעמד המיסטיקנים, שכן הגנב מתקיים על שנינותו וחוכמתו, והמיסטיקן שואף לחיות על פי פילוסופיה והיגיון. המחשבה מתנגדת לעודפי האנרגיה התוהניים ומנסה לכוון את השפעות הזמן כדי ליצור סדר וצורה בחומר.

ספירת האנטרופיה או המוות אינה מקושרת לאף יסוד. מטרתה היא השמדה מוחלטת של הרב־יקום. ארבע ספירות הכוח האחרות מתנגדות לאנטרופיה, אך מכירות בחשיבותה בתפקוד כל־אחת מן הספירות האחרות. האנטרופיה היא החלשת מבנה הרב־יקום, ריקבונו, הישחקותו והתפרדותו. היא מבקשת להביא קץ לכול, לגרום לשיכחה. בו בזמן, האנטרופיה עצמה אינה יכולה להתקיים בלא נוכחותם של כוחות אחרים, לכן היא מבקשת, קודם כל, לשעבד, ואחר כך לגרום לשיכחה. האנטרופיה אינה מעדיפה מעמד מסוים. היא מבקשת להרוס חומר, להפריד אנרגיה, להקפיא את הזמן ולעצור מחשבות חדשות.

רב־היקום נמצא במצב הטוב ביותר, כאשר יש איזון בין ספירות הכוח. אם אי־פעם תשיג אחת הספירות שליטה מוחלטת על פני האחרות, רק האנטרופיה תנצח, שכן לשם הרמוניה דרוש איזון בין כל הספירות. כך, בעוד כל ספירה שואפת כל הזמן להתקדם ולגדול, ספירות הכוח האחרות מנסות לשמור על האיזון על־ידי עיכוב גדילת הספירה היריבה או על־ידי התנגדות לה.

בני האלמוות במשחק

בני האלמוות מספקים אתגרים לדמויות מדרגה גבוהה. המניפולציות העדינות שלהם מובילות לאירועים במערכה, והאפשרות להגיע למצב זה מספקת לדמויות מטרה חדשה.

בן האלמוות הוא יצור שאינו יכול למות כתוצאה מאמצעים ארציים. בני האלמוות אינם זקוקים למזון, לשתייה, או לאוויר. הם יכולים לכוון כרצונם יסודות ואנרגיות קסומות, אך להיוותר מחוסנים כמעט לחלוטין מפני השפעותיהם.

בן האלמוות שואף להשיג כוח אישי ולקדם את השפעת הספירה שלו. בני אלמוות צוברים כוח על־ידי שירות הספירות שלהם: הגברת השפעתה של הספירה משמעה גם צבירת כוח נוסף עבורה.

דרכיהם של בני התמותה ובני האלמוות נפגשות, כאשר שירות הספירה מצריך התערבות של בני האלמוות במישורי הקיום השונים. בני האלמוות חדרו לפולקלור ולאגדות בעקבות מפגשים מזדמנים אלה.

המישור הראשוני מושך את תשומת ליבם של בני האלמוות. זהו המקום היחיד בו דמויי אנוש בעלי מודעות תופסים ומכוונים סביבה המורכבת מכל חמש הספירות. זהו גם המקום היחיד המייצר בני אלמוות באופן אמין.

לכן, בני אלמוות רבים מבקרים במישור הראשוני בקביעות. בעבר הרחוק דרו בני אלמוות במישור הראשוני והשפיעו ישירות על התקדמות הגזעים בעלי המודעות. מאוחר יותר הם עזבו, ובצדק, כדי לשמר את הסביבה המיוחדת של המישור.

כיצד נוצרים קשרי גומלין בין בני האלמוות לבני התמותה

בני התמותה שבמישור הראשוני מטופלים בעקיפין ובאופן חתרני. בני האלמוות אינם נוהגים להתעמת ישירות עם בני תמותה. הם לא מופיעים, בדרך כלל, בפני בני התמותה בצורתם הפיסית, כדי להטיל עליהם משימות; אלא, לרוב, יופיע בן־האלמוות בחלומו של בן התמותה, או ישרה נבואה על כוהן, שתשפיע על גורלם של בני תמותה. במקרים נדירים יותר, בן האלמוות יופיע לפני חבורת בני תמותה בצורתו הבלתי חומרית (ראה בהמשך).

בני האלמוות יוצרים, בדרך כלל, קשר עם בני תמותה כדי לצוות עליהם או לשכנע אותם לבצע פעולות, אשר יקדמו את תכניותיהם של בני האלמוות. כאשר בן אלמוות אחד רואה בן אלמוות יריב קושר קשר, הוא יעביר, בדרך כלל, את המידע ואת התמורה המבוקשת לקבוצת כוהנים נאמנים או לד"שים הירואיים וישכנע גיבורים אלה להתעמת עם משרתי יריבו. רק לעיתים רחוקות ישתתפו בני האלמוות עצמם במאבקים בין משרתיהם.

עבור בני האלמוות פעילים אין, בדרך כלל, צורך בדף דמות; במערכות הגיוניות, גיבורים בני תמותה אינם נוהגים לתקוף אותם. למרות זאת, במצבים נדירים מסוימים יחליטו גיבורים בני תמותה, כי עליהם לתקוף בן־אלמוות. בנקודה זו, יבחר שה"מ באחת ממספר תגובות שונות עבור בני האלמוות:

1. **בן האלמוות מהמם את הד"שים:** אם רוצה שה"מ כי בני האלמוות במערכתו יהיו ישויות חזקות, ביכולתו להחליט כי שום ד"ש בן תמותה אינו ניחן בכמות כוח מספקת לשם פגיעה בבן אלמוות. לפיכך, הוא יוכל לתאר כיצד מקדיר בן האלמוות את פניו, מנופף בידיו וכל הד"שים הופכים משותקים (אין אפשרות לגלגולי הצלה), מקוללים, מאולצים, משועתקים באקראיות, או מוטרדים בדרך אחרת.
2. **בן האלמוות עוזב:** בן האלמוות יכול פשוט להיעלם כליל; במקרה כזה, שום קסם של בני התמותה לא יוכל לכבול אותו, ואילו הוא יוכל להמשיך ולהעניש להנאתו את הד"ש.

3. **בן האלמוות נשאר ונלחם**: בן אלמוות טיפש במיוחד עשוי להישאר מאחור כדי להילחם (מבחינתו, אין זה טיפשי להאמין כי ינצח בקרב), אך הוא מסתכן באובדן כוח, בירידה במעמד ובאפשרות לעונשים נוספים, אם מניפולציה ישירה כזו אינה מצליחה). אך גם ייתכן, ששה"מ אירגן הרפתקה, שבה כבל עתק מסוים את בן־ האלמוות אל המקום, כדי שלד"ש תהיה הזדמנות לתקוף אותו ולהשמידו באופן זמני או תמידי, כך שלא כל המצבים בהם נותר בן האלמוות להילחם מצביעים בהכרח על טיפשותו.

התנהגות בני האלמוות

לבני האלמוות חוק ברזל: *פעולה ישירה כנגד בני תמותה אסורה*. החכמים מביניהם שכנעו את מרבית האחרים, כי עליהם לחיות על פי קוד זה ולכפות אותו גם על אחרים שאינם כה הגיוניים. וכך, משקיעים בני האלמוות חלק ניכר מאנרגיית הקסם שלהם ב"סריקה" אחר רמזים להתערבות ישירה של בני האלמוות בתכניותיהם של בני התמותה. בן אלמוות, אשר פשוט מופיע בעולם בני התמותה ומתחיל להרוג את אלה מביניהם שאינו אוהב יובחן מיד וסביר להניח, כי יותקף על־ידי בני האלמוות האחרים.

זו הסיבה, שבני אלמוות נוטים להגביל עצמם לשיחה עם בני תמותה בחלומות, או להופיע לשהות קצרה מאוד מבלי להפגין אנרגיה רבה מדי; זוהי גם הסיבה לכך שהם מנסים לשכנע את בני התמותה בצדקת תורותיהם ונותנים להם לעשות עבורם את כל העבודה.

מובן, שלא כל בני האלמוות שמחים לציית לרצון הרוב. חלקם מתרגזים בשל "האיסור על פעולה ישירה", ואכן מופיעים באופן ישיר כל אימת שהם חושבים שיוכלו להתחמק בלא עונש. לעיתים קרובות, הם מופיעים בצורת בן תמותה (כמתואר בהמשך), שכוחו אינו עולה על זה של ד"ש מדרגה גבוהה, אך בני האלמוות האחרים אינם יכולים לזהותו. בני האלמוות מופיעים במישור החומר הראשוני בזהותם האמיתית (בצורותיהם הגלויות, המתוארות מטה) ובדרך כלל, רק במקומות בהם קיימת אנרגיה גבוהה ובמצבים בהם הם סבורים כי בני האלמוות האחרים לא ירגישו בנוכחותם.

כאשר מופיע בן אלמוות בעולם בני התמותה בצורתו המקורית, קיים סיכוי מצטבר בן 5% לסיבוב כי בני האלמוות הצופים יבחינו בכך. אם הבחינו, סביר להניח, כי יחליטו לשלוף בכוח את בן האלמוות הטועה מעולם בני התמותה. אם הינו בן אלמוות, שדרגתו פחותה מאחת מארבע הספירות ה"טובות", ייתכן שיוכלו להענישו; אם הוא בן אלמוות אנטרופי, הוא לא ירשה לעצמו להיקרא אליהם ופשוט יברח כדי לחולל צרות מאוחר יותר.

התערבות של בני אלמוות

בן אלמוות לא יחשוף עצמו, בדרך כלל, בפני בני תמותה. רק מועמדים, המיועדים להיות בני אלמוות בעתיד, עשויים לזהות בן אלמוות באופן רגיל. במקום זאת, בני האלמוות מעדיפים לכוון את המישורים העיקריים של מאמיניהם באמצעים אחרים.

דרך אחת עדינה, אך רווחת, כרוכה בשימוש באותות מקדימים כדי לבשר על מאורע גדול, לעודד פעולה מסוימת, או להזהיר מפני סכנה. דרך שכיחה נוספת היא השפעה על בן תמותה באמצעות רמזים מוחיים או חלומות.

בנסותו לשנות את מהלך ההיסטוריה עשוי בן האלמוות להשתמש בשיטות פעילות יותר. הנפוצה ביותר מביניהן היא השימוש במשכונאי, עבד או מאמין מספירת הכוח שלו, לעיתים ד"ש. המשכונאי עשוי לקבל עתק של בני האלמוות ותיאור מטרה, ואז יפעל בכוחות עצמו להשגתם. המשכונאי מסתכן סכנת מוות בכך שהוא ממלא את המשימה בעצמו. שיטה מסוכנת פחות היא כאשר המשכונאי (בדרך כלל דב"ש) פועל כנציג הספירה ומדריך דמות חזקה יותר לשם ביצוע משימת בני האלמוות. בכל מקרה, אלה הם סוגי המאורעות הגוררים ד"שים ודב"שים, מן המפורסמים והחזקים בעולם, לתוכניותיהם של בני האלמוות.

בני אלמוות מספירת האנטרופיה ייטו, קרוב לוודאי, להיות מעורבים אישית בקשירות הקשר שלהם תוך חשיפת צורתם האמיתית בפני משרתיהם, עבדיהם ואויביהם לעיתים תכופות. בן אלמוות, בכלל זה בן אלמוות אנטרופי, לעולם לא ייקח על עצמו פעולה העלולה לסכן את המישור הראשוני.

נתונים של בני אלמוות

לבני האלמוות שלוש צורות בסיסיות להתייצבות בפני בני תמותה: צורת בני התמותה, צורת ההתגלות והצורה הבלתי גשמית.

צורת בני התמותה

בן האלמוות יכול לעצב כל צורת בן תמותה, שבתוכה תשכן תבונתו, כשיופיע בעולם בני התמותה. הוא יכול ליצור צורת בן תמותה מכל זן מפלצות ובדרגת הניסיון המרבית (או קב"פ) לזן זה.

בן האלמוות כפוף לכל הגבלה, החלה על סוג הדמות או על הגזע של הצורה בה בחר. לדוגמה, אם בן אלמוות יוצר לעצמו צורת אדם, ביכולתו ליצור כל דמות, החל מאדם רגיל ועד להרפתקן מדרגה 36 (או דרגה 16, אם הוא בוחר בזהות מיסטיקנית). אם, למשל, היה הופך לכוהן מדרגה 24, היו חלות עליו ההגבלות החלות על כוהנים בנושאי לחשים, שריון וכלי נשק. הפרת הגבלות אלה תאלץ את בן האלמוות לאמץ את צורת ההתגלות שלו או את צורתו הבלתי גשמית, כמתואר להלן.

בני אלמוות אחרים אינם מסוגלים לזהות צורה זו של בן תמותה כאובייקט, המשכן בתוכו בן אלמוות אחר. לכן, בן אלמוות, המשתכן בצורת בן תמותה, יכול להסתובב בחופשיות בין בני התמותה, תוך שימוש בכל היכולות שמקנה לו צורת בן התמותה. בני האלמוות אינם אוהבים לעשות זאת; הפיכה לבן אלמוות ולאחר מכן חזרה למיגבלותיו של גוף בן תמותה כמוה כהירפאות מעיוורון והתעוורות בשנית; מלבד זאת, בן אלמוות המסתובב בזהות של בן תמותה אינו יכול למקד את תשומת ליבו במישורים רבים כפי שיכול היה, לו היה שוב במישור בני האלמוות. אולם, חלקם עושים זאת כדי לקדם את תוכניותיהם הפרטיות, או כדי להשגיח על בני תמותה בעלי תפקיד מכריע בתוכניותיהם.

בן אלמוות יכול להשליך את צורת בן התמותה ולעטות את צורת ההתגלות שלו או את צורתו הבלתי גשמית בכל עת. אך תהליך זה אינו מיידי; השלמת השינוי אורכת תור אחד שלם, במהלכו משתנה בן האלמוות, אך עדיין חלים עליו כל התנאים וכל המיגבלות החלים על בן התמותה.



כמו כן, בן האלמוות יכול לשנות את צורתו כבן תמותה לצורת בן תמותה אחר, שינוי הכפוף לאותם אילוצי זמן. אם רוצה בן האלמוות לשמור על שתי זהויות בעולם בני התמותה, זהות אחת של קוסמת מדרגה 36 והאחרת של גמד מדרגה 10, ביכולתו לעבור בחופשיות מזו לזו – ובין כל מספר של צורות וזהויות נוספות – ולהיות כפוף רק למגבלה, כי כל שינוי אורך תור אחד.

באפשרותו של בן האלמוות ליצור כל פריט לבוש, כלי נשק או פריט קסם רגיל (לא עתק) כרכוש עבור צורת בן התמותה שלו. כאשר הוא משנה צורה, נעלמים כל הפריטים הללו; גיבור, הגונב פריט מסוג זה, יחזה בהתפוגגותו באוויר ברגע שישנה בן האלמוות צורה. כאשר חוזר בן האלמוות לצורה בה התקיים הפריט, שב הפריט אל חיקו של בן האלמוות ולא אל הגנב.

לצורת בן התמותה של בן האלמוות יש כוח מיוחד אחד:

תקשורת: בן האלמוות יכול לדבר עם כל יצור חי ועם חפצים דוממים הקשורים לספירה שלו; הוא יודע את כל השפות.

צורת ההתגלות

צורתו החזקה יותר של בן האלמוות היא צורת ההתגלות שלו. צורה זו היא המידה המרבית שהוא יכול להקרין מצורתו האמיתית אל עולם בני התמותה (המישור הראשוני). בן האלמוות יכול לגרום לצורת ההתגלות שלו להראות כמו כל דבר שירצה, אך היא תמיד תקרין את כוחו של בן אלמוות; בן אלמוות בצורה זו לא יוכל לשכנע אף אחד כי אינו בן אלמוות.

מרבית בני האלמוות בוחרים בחיצוניות אחת או שתיים מסוימות לצורת ההתגלות שלהם; הדבר עוזר כאשר הם מתעסקים עם מאמיניהם ומשרתיהם בני התמותה. הם יכולים להחליף בן רגע בין ההופעות השונות, כאוות נפשם.

דרגות כוח אלה של בן האלמוות מתוארות בהמשך: פחות עליון מוחלט. שה"מ יחליט באיזו דרגת כוח יהיה כל בן אלמוות במערכה שלו.

בני אלמוות פחותים עשויים להיות חדשים בעולם האלמוות או שפשוט מעולם לא צברו כוח רב; הם נוטים להיות פטרונים של תכונות ושל מקצועות פחות רווחיים (כמו, אמנות החכמה או הנעורים), פטרונים של ערים מסוימות, או משרתים של בני אלמוות רמים מהם; לרובם מאמינים מועטים בלבד.

בני אלמוות עליונים הינם ישויות בעלות כוח, המייצגות תכונות חשובות ואשר צברו כוח קסם רב. הם נוטים להיות פטרונים של תכונות ושל מקצועות בעלי חשיבות (כמו דיפלומטיה או סוג דמות הגנב), פטרונים של אומות או של שבטים שלמים; לעיתים קרובות כפופים להם בני אלמוות פחותים מהם ולעיתים הם עצמם כפופים לבני אלמוות מוחלטים.

בני האלמוות המוחלטים הם המבוגרים ביותר ובעלי הכוח הרב ביותר; לעיתים קרובות הם מייצגים תכונות פופולריות וחשובות (כמו לחימה, אהבה, חקלאות וכדומה) וכפופים להם בני אלמוות ומאמינים רבים.

חלוקות אלה תוכננו כאמעי עזר לשה"מ, היכול ליצור בני אלמוות בעלי נתונים שונים ודרגות כוח אחרות.

שים לב, כי ערך המוראל אינו מצביע על כך שבן אלמוות ישאר וילחם עד מוות בכל קרב; זוהי, אכן, ההשלכה של מוראל 12 על מפלצות, אך זו אינה הכוונה כאן. ערך מוראל 12 לבני אלמוות משמעו כי בני האלמוות לעולם אינם נכשלים

טבלת צורות התגלות בני־האלמוות

	סוג בן־האלמוות		
נתוני בן־האלמוות	**פחות**	**עליון**	**מוחלט**
מספר מופיעים:	1	1	1
דרוג שריון:	0	-10	-20
קוביות פגיעה:	********15	********30	********45
נקודות פגיעה:	100	250	1,000
תנועה:	20 מ' (7 מ')	20 מ' (7 מ')	20 מ' (ר מ')
תעופה:	50 מ' (17 מ')	50 מ' (17 מ')	50 מ' (17 מ')
התקפות:	2	3	4
נזק:	6ק2 או מיוחד	6ק3 או מיוחד	6ק4 או מיוחד
ניצל כמו:	ק36	ק36	ק36
אנטי־קסם:	50% ל־1.5 מ'	60% ל־1.5 מ'	90% ל־1.5 מ'
מוראל:	12	12	12
סוג אוצר:	אין	אין	אין
נטייה:	משתנה	משתנה	משתנה

בגלגולי המוראל שלהם, בנסיבות הנדירות בהן עליהם לבצע אותם. מרבית בני האלמוות לא יטרחו כלל לנהל קרב עם בני תמותה; לרוב, הם ייעלמו מזירת הקרב ויעדיפו לנקום באויביהם מאוחר יותר, בשעה שתתאים להם. אם ישארו להילחם, הם לא יילחמו עד מוות, אלא יעלמו ברגע שיספגו נזק בערך 25% מנקודות הפגיעה שלהם.

בכל פעם שמושמדת צורת בן אלמוות במישור הראשוני, ידאג, בדרך כלל, בן האלמוות להשמדתה המוחלטת. במקרה הגרוע, תותיר הצורה רמזים בדבר קיומם ופעילותם של בני האלמוות, ובן תמותה חזק עשוי להתערב ברצינות בתכניותיהם של בני האלמוות, אם יגרה אותו הדבר במידה מספקת.

כוחות מיוחדים של צורת ההתגלות

אנטי קסם: ראה פרק 13 תחת הכותרת "אנטי קסם". אנטי קסם של צורת ההתגלות הוא מזן הקרינה (אי תקיפה) ולכן הוא משפיע, בראש ובראשונה, על כל פריטי הקסם והאפקטים הזמניים (כמו לחשים).

התקפת הילה: כאשר מחליט בן האלמוות לבצע התקפת הילה (אשר נערכת, בדרך כלל, כדי להרשים את מאמיניו ואת חבריהם, או כדי להפחיד את אויביו), על כל הקורבנות הנמצאים במרחק 20 מ' מצורת ההתגלות לבצע גלגולי הצלה כנגד לחשים, כאשר הם אינם מקבלים כל בונוס לציוד, להשפעות לחשים, או לערך החוכמה; אם נכשל גלגול ההצלה, הקורבן יתמלא יראה. בשלב זה יכול בן האלמוות להחליט אם הקורבן חש אימה (התייחס כאל לחש *פחד* האורך שלושה תורים), משותק (למשך שלושה תורים; ראה תיאור השיתוק בפרק 13, תחת הכותרת "תנאי דמות מיוחדים"), או מוקסם (התייחס כאל לחש *הקסמה* בעל משך כפול מן הרגיל). צורת ההתגלות יכולה לבצע התקפת הילה אחת לסיבוב, אך, בדרך כלל, מגבילה את עצמה להתקפה אחת למפגש.

הגנה מיוחדת: צורת ההתגלות יכולה להיפגע רק מנשק קסום 5+ או יותר, או מעתק; בעקבות הפגיעה, נספג רק מינימום הנזק האפשרי (אם הנזק הוא 6ק2+3 נקודות, בן האלמוות מקבל 5 נקודות נזק).

הגנה מיוחדת כנגד קסם של בן תמותה: צורת ההתגלות מחוסנת מפני כל לחשיהם של בני התמותה.

הגנה מיוחדת כנגד רעל: צורת ההתגלות מבצעת באופן אוטומטי את כל גלגולי ההצלה כנגד רעל.

התחדשות: צורת ההתגלות מחדשת נקודת פגיעה אחת ליום. אם נפגע בן האלמוות, הוא יטיל על עצמו, בדרך כלל, לחש ריפוי.

כוחות מסע: לצורת ההתגלות היכולת לעוף מכוח הרצון, להשתעתק ללא טעות אחת לשעה ולטייל ברחבי המישור האתרלי והמישור האסטרלי פעם ביום בכל אחד מהם.

שימוש בקסם: בצורת ההתגלות ניתן להשתמש בכל לחש כוהני, דרואידי, או קסום, כקוסם שדרגתו כפולה מן הקב"פ של בן האלמוות (לכן, ק30 – אם הוא בן אלמוות פחות, או ק36 אם הוא עליון או מוחלט); ביכולתו של בן האלמוות בצורה זו לשנות את משך הלחש כרצונו; אין הוא זקוק לספרי לחשים ואין הוא שוכח את לחשי הקוסם כאשר הוא משתמש בהם (לכן יוכל להטיל את אותו הלחש שוב ושוב).

תקשורת: בן האלמוות יכול לשוחח עם כל יצור חי ואף עם חפצים דוממים הקשורים לספירה שלו; הוא יודע את כל השפות.

הצורה הבלתי גשמית

צורתו השלישית של בן האלמוות היא צורתו הבלתי גשמית. צורה זו היא למעשה רק הקרנה של מוחו מן הספירה הטבעית שלו אל עולם בני התמותה; היא מופיעה, בדרך כלל, כצורה קורנת, חסרת ממשות, או עשויה לעטות צורת חלום, המוקרן היישר אל מוחו של בן התמותה. בכל מקרה, בן האלמוות יכול להופיע בפני (או בחלומם של) מספר בני תמותה בבת אחת, או להתגלות בפני (או להופיע בחלומו של) אחד מהם בלבד, על־פי בחירתו.

הופעת הצורה הבלתי־גשמית בעולם בני התמותה אינה מזעיקה בני אלמוות משגיחים. לכן, בן אלמוות יכול לתקשר בחופשיות עם משרתיו, מבלי שפעולותיו יגרמו להזעקת בני אלמוות אחרים.

לקסם של בני התמותה אין כל השפעה על הצורה הבלתי גשמית. שום כמות לחשים אשר תוטל על הצורה הבלתי גשמית לא תפגע בבן האלמוות. לעומת זאת, הצורה הבלתי גשמית אינה יכולה כלל להטיל לחשים על בני התמותה. הצורה הבלתי גשמית יכולה להשתנות לצורת ההתגלות או לצורת בני תמותה, שינוי האורך תור אחד.

לחימה בבני אלמוות

בני האלמוות אינם קיימים במשחק מו"ד בכדי שדמויות שחקן ילחמו בהם או יהרגו אותם. הם אמורים להוות כוחות רבי עוצמה, המבלבלים את

הד"שים, משפיעים עליהם ומסייעים להם...ולא "מפלצות" שיש לתקוף, להרוג ולבזוז את בתיהן בעבור רכוש.

אולם, ייתכן שד"שים ימצאו את עצמם נלחמים בבני־אלמוות. במקרה כזה, להלן מספר הנחיות:

צורת בני התמותה

אם צורת בן התמותה של בן האלמוות נהרגת במישור הראשוני, בן האלמוות מגורש בחזרה למישורו הוא, למשך 1ק20 יום. בתקופה זו הוא יוכל לשוב למישור הראשוני רק בצורתו הבלתי גשמית.

צורת ההתגלות

אם נהרגת צורת ההתגלות של בן האלמוות במישור הראשוני, רוחו שבה למישור הביתי שלה ויוצרת צורת התגלות חדשה, תוך מספר ימים השווה למספר נקודות הפגיעה של בן האלמוות. במשך זמן זה, הוא יכול להופיע שוב בעולם בני התמותה רק בצורתו הבלתי גשמית.

בני אלמוות במישור שלהם נמצאים, אוטומטית, בצורת ההתגלות שלהם. אם צורה זו מוצאת את מותה במישורו של בן האלמוות, בן האלמוות מת לעד. אולם, גם בן האלמוות הטיפש או האלים ביותר לא ישכח להשתמש ביכולות השיעתוק שלו, כדי להגיע ליקום בטוח יותר, או (אם עומד לרשותו תור מלא) לחזור לצורתו הבלתי גשמית ולשלוח את משרתיו לדלוק אחר הד"ש שהעז לתקוף אותו.

הצורה הבלתי־גשמית

לא ניתן להרוג את הצורה הבלתי גשמית, או להזיק לה בכל דרך שהיא.

הפיכת ד"שים לבני אלמוות

מכיוון שכל בני האלמוות היו לפנים בני תמותה, ביכולתו של שה"מ להתיר לדמויות לבקש אלמוות, על ידי יציאה למסע מפותל אל האגדה ההירואית. אין זה קל להשיג אלמוות והרוב נכשלים בכך בדרך כלל. דמויות עיקשות והירואיות באמת ישיגו אלמוות, אם יוכיחו כי הן ראויות לכך. אולם, דמות אשר השיגה אלמוות תפרוש, קרוב לוודאי, ממחוז החיים ולא יישמעו עליה עוד.

באלמוות יש לזכות, ניתן ל'קנותו' רק על ידי ביצוען המוצלח של מספר משימות קשות ביותר.

ישנם ארבעה שבילים לאלמוות, כל אחד מהם מתאים לאחת מארבע ספירות הכוח היסודיות. כל בן תמותה נבון, המגיע לדרגת הניסיון המרבית שלו, יכול לנסות לבקש אלמוות. אולם, רק בני אנוש יכולים לנסות להפוך לבני אלמוות בספירת החומר.

דרישות מוקדמות

דמות אדם מסוג כוהן, לוחם, קוסם, גנב או דרואיד צריכה להגיע, קודם כל, לדרגה ה־30, ודמוי אדם או מיסטיקן צריך לצבור ראשית, נקודות ניסיון בסך 1,000,000 כדי להפוך מועמד לאלמוות. לאחר שאלה הושגו, יכולה הדמות להתחיל בחיפושה אחר השבילים המובילים לאלמוות.

שבילים אלה אינם ידועים לציבור. על שה"מ להוביל את הדמות אל הרפתקה מפרכת, במהלכה ילמד הד"ש מהם הדברים הנדרשים ממועמד לאלמוות.

כל שביל לאלמוות מתחיל בצעדים הבאים. אל תשכח לסקור את פרטיו של כל שביל, לפני שדמות מחליטה באיזה שביל תלך.

1. הדמות בוחרת את השביל אל ספירת הכוח שברצונה לשרת. (למרות שכל ספירת כוח מעדיפה סוג דמות מסוים על פני האחרים, ביכולתה של כל דמות, מכל סוג שהוא, לנסות ולהשיג אלמוות בכל ספירה, כאוות נפשה).
2. הדמות חייבת למצוא תומך מבין בני האלמוות – זאת אומרת, לבחור בבן האלמוות שהיא מקווה כי יתמוך בה ולנסות לשכנעו כי ינחה אותה אל האלמוות.

מציאת תומך

מציאת בן אלמוות והגשת בקשה לתמיכה היא רק הראשונה בסדרת המשימות הקשות.

על הדמות לצאת להרפתקת מחקר נוספת, לאיתור המקום בו ניתן ליצור קשר עם בן האלמוות הנבחר. מקום זה יכול להמצא על פסגתו של הר מרוחק הידוע בסכנות האורבות בשטחו, בחורשת מיסטיקנים המוקפת יער עבות, גדוש מפלצות, בכוך בקרקעית הים, או במקדש בטוח לחלוטין... שיתגלה רק לאחר מספר הרפתקות מסוכנות.

השי

לאחר שנקבע המיקום להגשת הבקשה, על הדמות ליצור שי בעל קשר מיוחד לספירה או לאישיות של אותו בן אלמוות. על השי להיות יפה במיוחד ובעל תכונות הספירה. ככל שערכו גבוה יותר, כך גדלים סיכויי הדמות לזכות בתגובה אוהדת מצד בן האלמוות; מומלץ כי ערכו המינימלי של השי יהיה 25,000 פיסות זהב, אך אין זה מחייב.

לאחר שהוכן השי, יכולה הדמות לצאת למסע אל ההר. מסע זה יהיה מסוכן ביותר; הדמות תעלה בדרגה אחת או תצבור 120,000 נקודות ניסיון במהלכו, ובהחלט ייתכן שדעתה תוסח על ידי הרפתקות רבות לאורך הדרך. עליה לדאוג כי השי לא יינזק או ייגנב. אם התרחש דבר מעין זה בכל זאת, יש לתקן את הנזק לפני המשך המסע.

שבעת המבחנים

הטיפוס על ההר עד לפסגתו צריך גם הוא להוות אתגר. מומלץ כי שה"מ יצור שבע היתקלויות, שיתרחשו במהלך הטיפוס בהר. אלה יבחנו את אופיה של הדמות ועד כמה היא ראויה על־פי הקריטריונים הבאים:

* כבוד ומהימנות
* מסירות לספירת הכוח
* תושיה ופתרונות ללא קרב
* אומץ לב
* התמדה כנגד אויב
* חמלה ונדיבות־לב
* חכמה

לא כל ההיתקלויות הללו צריכות להיות קשורות לקרב; למעשה, רובן יהיו היתקלויות של משחק תפקידים, בהן תצטרך הדמות לקבל את ההחלטה הנכונה, בהתאם לתכונה הנבדקת. אין צורך להצליח בכל אתגר ואתגר, אך יש להיתקל בכולם.

תגובת בן האלמוות

בן התמותה שהגיע לפסגה חייב לשקוע במחשבות למשך 1ק6 ימים, כשהוא קורא לבן האלמוות במחשבותיו. בן האלמוות תמיד ישמע את הקריאה, אך ישקול אם הדמות ראויה לפני שיענה. כדי לבדוק מהי תגובת בן האלמוות, גלגל 1ק10 והתאם על פי הטבלה הבאה.

טבלת תגובות בני האלמוות

התאמות	
-5	אם הדמות בעלת נטייה שונה
-3	עבור כל אדם נוסף המתלווה לדמות
-3	על כל מבחן בו נכשלה הדמות במהלך הטיפוס בהר
+1	על כל מבחן שעברה בהצלחה
+1	אם הובא שי שולי
+2	אם הובא שי פחות ערך
+4	אם הובא שי בעל ערך רב יותר
+8	אם הובא שי חשוב ורציני

התייחס לתוצאות הנמוכות מ־1 כאל 1, ולתוצאות הגבוהות מ־10 כאל 10.

תוצאות	
1 עד 2	בן האלמוות אינו שבע רצון ומבהיר לדמות (על ידי מתן אות בתוך 1ק6 ימים) כי לא יענה לקריאתה.
3 עד 8	בן האלמוות מגיע תוך ק100 ימים. הוא שולח אות מקדים המבשר על בואו בעוד 1ק4 ימים.
9 עד 10	בן האלמוות מרוצה ביותר ומגיע תוך 1ק6 ימים.

בזמן הציפיה לבואו של בן האלמוות, על הדמות להישאר על פסגת ההר ולשקוע בהרהורים 80% מזמן היותה ערה. אם עוזבת הדמות את ההר, בדוק את תגובת בן האלמוות, עם התאמה של -2. אם מגיב בן האלמוות, הוא שולח אות האומר לדמות לחזור אל ההר. אם התוצאה השנייה היא 9 או 10 (ראה למעלה), בן האלמוות יופיע במקום בו נמצאת הדמות בסיום זמן הציפיה, אך לא כל עוד הדמות אינה בגופה.

הפגישה

הגעתו של בן האלמוות דומה תמיד למופע. הגעה זו יכולה להיות גרנדיוזית או מיסתורית. אם הינה גרנדיוזית, בן האלמוות יופיע בצורה יסודונית, בהתאם לספירה שלו.

הצורות היסודוניות של הספירות	
חומר:	התפרצות מתוך האדמה או ככל יצור בן תמותה אחר
אנרגיה:	לוהט, נוצץ, או רכוב על קרני אור
זמן:	כיצור מיימי או כסערה
מחשבה:	פראי וסוער

בהופעתו הראשונה יפעיל בן האלמוות אוטומטית את השפעת השיתוק של התקפת ההילה שלו על כל בני התמותה הנמצאים באיזור. ביכולתו לשחרר בני תמותה משיתוק זה כרצונו.

בן האלמוות בוחן את הדמות ואז מתקשר עימה באופן מילולי או טלפתי, כשהוא שואל לרצונה. על הדמות להסביר את רצונותיה בענווה ולהעניק את השי. כדי לקבוע את תגובת בן האלמוות, גלגל 1ק10 והשתמש בהתאמות המופיעות מעלה ובערכים הבאים:

* -5 אם הדמות יהירה.
* -2 אם ערך המתנות קטן מ־25,000 פ"ז.
* +1 אם העותר הוא מסוג הדמות המועדף על ספירת הכוח של בן האלמוות.
* +1 אם ערך המתנה הוא 25,000 פ"ז או יותר.

* 1+ לכל הכפלה של ערך המתנה מעבר ל־25,000 פ"ז (2+, אם הערך הוא 50,000 פ"ז; 3+, אם הוא 100,000 פ"ז וכך הלאה).

שוב, התייחס לכל תוצאה נמוכה מ־1 כאל 1 ולכל תוצאה גבוהה מ־10 כאל 10.

טבלת התגובות לעתירות

1 עד 2	העתירה נדחתה, בן האלמוות משמיד את השי ושולח את הדמות למסע לפני שתוכל לשוב ולעתור.
3 עד 8	העתירה התקבלה.
9 עד 10	העתירה התקבלה בשמחה, בן האלמוות מעניק לדמות פריט קסם קטן מספירת הכוח כאות הוקרה ומשעתק את הדמות הביתה.

תהיה התגובה ככל שתהיה, בן האלמוות ייקח את המתנה (או ישמיד אותה).

אם מקבל בן האלמוות את עתירתה של הדמות, הוא מורה לדמות על הצעדים הדרושים להשלמת הדרך אל האלמוות. פרטים על צעדים אלה יבואו בהמשך. בן האלמוות עונה על רוב שאלות הדמות, במידה שהן הגיוניות. לבסוף הוא מציב תנאים לפגישה הבאה ועוזב, כאילו מעולם לא נכח במקום.

מרגע שעוזב בן האלמוות הוא לא ייראה שנית, עד שתושלם הדרך או עד שתשוב הדמות לעתור בשנית. מנקודה זו והלאה, עוזר בן האלמוות (אף כי אינו נראה) להציב מיכשולים ואתגרים בדרכה של הדמות.

ארבעת השבילים

לאחר שמשיגה הדמות תומך, עליה להגיע לדרגת הניסיון הגבוהה ביותר האפשרית עבורה, לפני יציאתה אל דרך האלמוות. על ההרפתקן להיות נאמן לספירת הכוח הנבחרת שלו ולהביא לה תהילה וכבוד במהלך המבחנים שהוא עובר.

כל שביל דורש מבן התמותה לעמוד בחמש הדרישות הקשות הבאות:

1. הרפתקאות הדמות חייבות להקנות לה כמות מסוימת של נקודות ניסיון; 600,000 נק"נ עבור מרבית הסוגים, אך רק 400,000 נק"נ עבור הסוג המועדף על־ידי הספירה.
2. הדמות חייבת להשלים מסע חדש, להחזרת עתק נושן או עתק בעל חשיבות גדולה או קטנה, מספירת הכוח שלה. המסע בעקבות עתק זה יארך מספר שנות משחק.
3. על הדמות להשלים בהצלחה מבחן בעל ערך מסויים לסוגה ולספירה (ראה למטה).
4. הדמות חייבת להכין עדות לגדולתה, שילוב של נאמנים (אנשים הנאמנים לפילוסופיות שלה ולהישגיה) ומצבה ברת קיימא. את מצבת הגדולה תממן הדמות והיא תיטול חלק גם ביצירתה, על־ידי יציאה להרפתקה להשגת מרכיבים וכוח אדם, או על־ידי לקיחת סיכונים בבניה פיסית ממשית.
5. הדמות חייבת להשלים משימה מונומנטלית מסוימת, אשר תעניק יתרון לספירה שלה (פרטים בהמשך).

בסיום השלבים, על הדמות לחזור למקום בו פגשה את התומך שלה ולהפגש עימו שוב. אם נכשלה הדמות במילוי אחד השלבים, עשוי בן האלמוות להציב בפניה דרישות נוספות למילוי, לפני שיוענק לה האלמוות.

אם מולאו כל השלבים, סוקר בן האלמוות את גחמות המזל. גלגל 1ק10. אם תוצאת הגלגול היא 1, הדמות נכשלה ולא יוענק לה אלמוות. ביכולתה לבקש מטלות נוספות או לוותר על העניין.

אם זוכה הדמות באלמוות, היא עשויה להזדקק לשנה, לשם השלמת ענייני התמותה שלה ואז יהיה עליה לעזוב את המישור הראשוני ולהצטרף למאבקי היקום. ארבעת השבילים לאלמוות הם:

שושלת

זהו המסלול אל ספירת הזמן, שביל זה נותן עדיפות לכוהנים ולדרואידים.

חיפוש: על הדמות לצאת למסע חיפוש אחר עתק, אשר יאפשר לה לנדוד בזמן.

מבחן: על הדמות לנדוד קדימה בזמן לשלוש תקופות שונות ולעזור לשלושה צאצאים שונים להחזיק בממלכותיהם ולהמשיך את השושלת.

עדות: על הדמות ליצור ממלכה שאוכלוסיתה מונה 50,000 תושבים אנושיים לפחות, או 10,000 תושבים דמויי־אדם. עליה גם לתכנן ולבנות בירה חדשה וגדולה עבור אדמתה.

משימה: על הדמות לייסד שושלת. השושלת תישלט על־ידי הדמות ועל ידי צאצאיה במשך 20 שנים לפחות מחיי הדמות. בתום תקופה זו, זקוקה הדמות לנכד חי, שיירש את השושלת. נכד זה יכול להיות מאומץ ואינו חייב להיות שאר־בשר, אך יש להכריז עליו כעל יורש. במשך 20 שנות השלטון, על הדמות להתמודד עם ארבעה אתגרים רציניים לשלטונה לפחות.

גיבור

זהו השביל המוביל אל ספירת המחשבה. שביל זה נותן עדיפות לסוגי הגנבים והמיסטיקנים.

חיפוש: על הגיבור לצאת לחיפוש אחר עתק חשוב מספירת המחשבה.

מבחן: על הגיבור לגלות עתק מספירת האנטרופיה ולדאוג להשמדתו המוחלטת.

עדות: על הגיבור למצוא ולאמן יורש. יורש זה חייב להיות ד"ש של שחקן אחר. בנוסף, על הגיבור ליצור כלי נשק אגדי חדש.

משימה: הגיבור חייב לדבוק באידאלים ההירואיים של האומץ, המסירות והדבקות. עליו להשלים מסע לביצוע משימה כמעט בלתי־אפשרית, כמו סילוק כל הדרקונים מאזור מסוים, או בניית טירה בשמים. השלמתו של מסע זה תארך כחמש שנים.

דוגמה ומופת

זהו השביל המוביל אל ספירת האנרגיה, הוא נותן עדיפות לסוג הקוסמים.

מסע: הדמות המהווה מופת חייבת לחפש אחר עתק פחות־דרגה מספירת האנרגיה.

מבחן: על המופתי ליצור פריט קסם חדש לחלוטין. עלות המחקר לשם יצירת פריט מעין זה שווה לסך כל נקודות הניסיון של הדמות. על המרכיבים ליצירת הפריט להיות נדירים במיוחד וקשים לאיתור, ובכללם יהיה לפחות פריט אחד בלתי־אפשרי (צעד של חתול או שאגת אריה). על השחקן להיות יצירתי במציאת האמצעים להשגת הפריט.

עדות: על הדמות המופתית לגייס לפחות שש שוליות ואלה יעלו ב־12 דרגות לפחות במהלך שירותם. עליו לשנות לחלוטין את האדמה הנמצאת ברדיוס של 150 ק"מ מביתו. שינוי זה יעניק לאדמה הופעה יחודית ואוכלוסיה מגוונת.

משימה: על הדמות המופתית להיות ידועה כנעלה מכל הקוסמים ברדיוס של 1,500 ק"מ. ביכולתה לקנות מוניטין זה על ידי דו־קרב קסום או על־ידי סילוק כל הקוסמים האחרים מאדמתה. הדמות צריכה לקרוא תגר על שמונה קוסמים מדרגה 25 או יותר, לפחות. קוסמים אלה יכולים להתאחד כנגד הדמות המופתית.

מלומד

זהו השביל אל ספירת החומר. שביל זה נותן עדיפות לסוג הלוחם.

מסע ומשימה: על המלומד להתמודד עם אתגר הדורש ממנו להצליח בשלושה מחזורי חיים נוספים ככוהן, כגנב וכקוסם. במהלך כל אחד משלושת מחזורי חייו כסוג דמות אחרת עליו לחפש עתק זהה ולהשיגו. כל קריירה חדשה תפתח בדרגה הראשונה, ללא זיכרונות לגבי חייו הקודמים. מסעות החיפוש הללו לא יוכלו להתחיל, אלא משתגיע הדמות לדרגה 5 בכל סוג. בפעמיים הראשונות בהן יושג העתק, יופיע בן האלמוות בפני הדמות בשנית תוך 1ק20X20 ימים, כדי לתבוע אותו. בן האלמוות יוריד את הדמות לדרגה הראשונה ויגרום לה לשכוח את עברה, כך שתוכל להתחיל כסוג הדמות הבאה. בפעם השלישית בה מושג העתק, תוכל הדמות להחזיק בו ובן האלמוות ישיב לה את כל זיכרונות העבר.

מבחן: לאחר השלמת השלב הסופי של המסע, על הדמות לצאת בגפה להרפתקה עד שתגיע לדרגה 12. היא מחזיקה בתכונותיהם של כל סוגי הדמויות ומתקדמת בכל הסוגים באופן שווה.

עדות: בהרפתקותיו, על המלומד להיות מלווה בחבר אחד מכל סוג דמות אנושית. חברים אלה אינם יכולים להתחיל בדרגה גבוהה מזו של הדמות. אם אחד מהם נהרג, חייב המלומד השאפתן לנקוט בצעדים, אשר יקימו אותו לתחייה ולדחות את החיפוש, אם נדרש הדבר. ברגע שנשלם המסע ולפני שמתחיל המבחן, על הדמות להקים מצבה בגובה 30 מ' לפחות, אשר תספר את תהילת הרפתקותיה. מצבה זו תעמוד על תילה במשך 10 שנים לפחות.

כאשר ד"ש מגיע לאלמוות

אם דמות מגיעה לאלמוות עליה לפרוש מן המשחק... אלא אם משתנה מוקד המשחק, למעקב אחר בני האלמוות ופעילויותיהם. (דבר זה קורה, בדרך כלל, רק כאשר הופכים שני ד"שים או יותר לבני אלמוות). בני אלמוות, שהינם ד"שים לשעבר, יכולים לחזור ולהופיע במערכה כפטרונים – ולעיתים כמכוונים – של ידידיהם הישנים.

כל המטבעות, אבני החן, התכשיטים וחפצי־הקסם שמוצאים הד״שים במהלך הרפתקה נקראים אוצר. אוצר נמצא, בדרך כלל, במאורות של מפלצות – ניתן לקבלו כתשלום או כפרס מדב״ש תמורת ביצוע משימה כלשהי. ככל שהדמויות הופכות מנוסות יותר וחוקרות אזורים מסוכנים יותר, כך האוצר שמור טוב יותר, מוחבא בצורה טובה יותר וסביר להניח כי יהיה גם ממולכד. אבל לרוב הוא גם גדול יותר!

שה״מ צריך לנהוג בזהירות כאשר הוא קובע את מיקומו של אוצר, מכיוון שהאוצר משפיע על קצב צבירת הניסיון של הדמויות.

חלוקת האוצר

לפני תחילת המשחק, על השחקנים להסכים ביניהם כיצד הם מתכוונים לחלק אוצרות בכל הרפתקה. שימו לב, במו״ד אין כללים קבועים לכך; כדאי להשאיר החלטה זו לכל קבוצת משחק.

עם זאת, ככלל, אין לחלק את האוצר על פי כמות העבודה שביצעו דמויות שונות. לוחמים יהיו, בדרך כלל, פעילים יותר מאחרים, בעוד גנבים לא יעשו רבות; אפילו אם השחקן שמשחק את הגנב עושה זאת היטב, ייתכן שיצטרך לטפל רק במעט מלכודות ומנעולים. כל דמות ודמות הסתכנה בחיפוש אחר האוצר, וכל אחת מהן עשתה עבודה מיוחדת כנדרש; דמות אינה צריכה להיענש אם לא היה כמעט צורך במיומנויותיה המיוחדות בהרפתקה זו. אל תשנו את חלוקת האוצר בגלל שדמות אחת לא היתה מסוגלת לעשות הרבה הפעם; בהרפתקה הבאה, היא עשויה להיות הדמות הראשית.

אוצר קסום

קיומו של אוצר קסום במצבור מסבכת, לעיתים קרובות, את תהליך חלוקת האוצר. בדרך כלל, הדמויות מחלקות ביניהן ראשית את האוצר הקסום, ודמויות אשר קיבלו אוצר קסום מקבלות כמות קטנה יותר של אוצר רגיל. ככלל, חפצי קסם תמידיים (כמו חרב או טבעת קסומה) נחשבים לבעלי ערך רב יותר מחפצי קסם זמניים (כמו שיקוי או מגילה); חפצים זמניים, בהם ניתן להשתמש פעמים רבות (כמו בדיד קסם) נחשבים לרוב כחפצים תמידיים, אלא אם הלחש הוא בעל חשיבות מועטה או חסר תועלת.

חלוקה על־פי הסכמה הדדית

אנשי החבורה יכולים להגיע לידי הסכמה על דרך חלוקת האוצר מבלי לגלגל קוביה. לדוגמה, אם הדמויות השיגו מצבור אוצר המכיל חרב קסומה, ולשניים מלוחמי החבורה יש כבר חרבות קסומות בעוד לשלישי אין, הם יכולים פשוט להחליט כי הלוחם השלישי יקבל אותה. אם המצבור כולל טבעת קסומה, הנושאת את הסמל המשפחתי של שבטו של אחד הלוחמים, ייתכן שיחליטו כי מן הצדק שדמות זו תקבל את הטבעת.

שם המשחק הוא שיתוף פעולה, לא תחרות, וחברים ברוב הקבוצות צריכים לזכור, כאשר הם מחלקים אוצר, כי דמויותיהם אמורות להיות חברות או בנות ברית. הדינמיקה הקבוצתית משתנה, כמובן, מקבוצה לקבוצה, אך הד״שים אמורים לעזור זה לזה ולא להתחרות זה בזה.

בחירת אוצרות

בחלק זה ובאחדים מן החלקים הבאים ייקרא שה״מ על שיטות לבחירת האוצרות שיופיעו במערכה שלו. רוב האוצרות, כמובן, קשורים למפלצת מסוימת – האוצר הוא האוצר המצוי במאורת המפלצת או האוצר שהיא נושאת עימה רוב הזמן. קיימות שתי דרכים לקבוע איזה סוג אוצר שייך למפלצת: באופן מכוון ובאופן אקראי.

בחירת אוצר מכוונת

שה״מ יכול פשוט להחליט איזה סוג אוצר יש לכל מפלצת, על־ידי סקירת רשימות האוצר המופיעות בעמודים הבאים ובחירת אוצר כספי וחפצי קסם. עם זאת, מומלץ כי כמות האוצר הנבחר תמצא במסגרת התחומים והסוגים המצויינים עבור "סוג האוצר" של המפלצת. לכן, עיינו בהנחיות לבחירת אוצר אקראית, המוסברות בחלקים הבאים, והיעזרו בהן כשתבחרו את כמות ואת סוג האוצר.

בחירת אוצר אקראית

כדי לקבוע בצורה אקראית מהו האוצר שברשות מפלצת, השתמשו בהליך הבא, המוסבר בטבלה לחלוקה אקראית של אוצר.

התאמת תוצאות

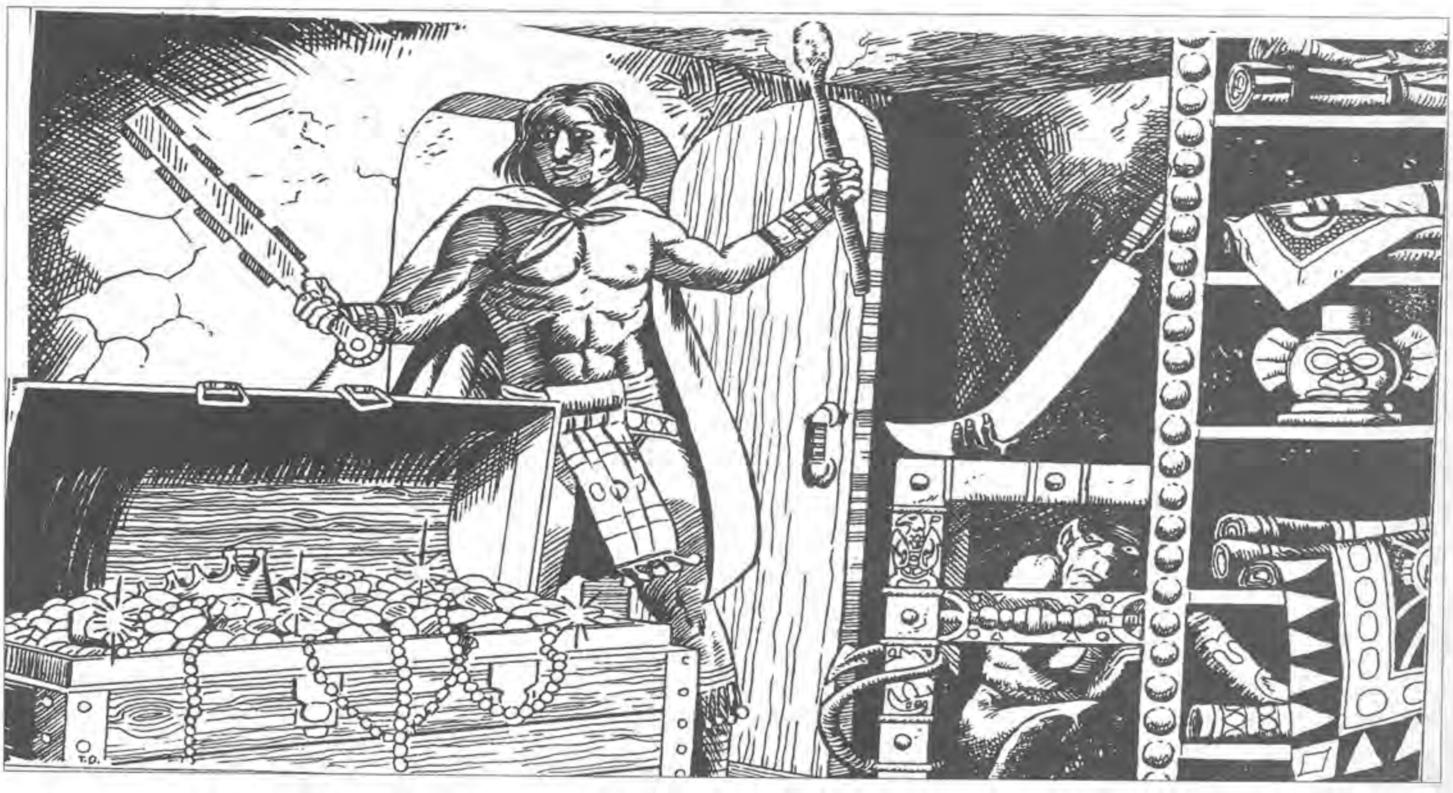
אם הגלגולים נותנים כמות אוצר גדולה או קטנה מדי, תקן את התוצאה, תמיד קח בחשבון את מספר המפלצות בהן נתקלים, ובצע את ההתאמות בזהירות, במיוחד במקרה שמגדילים את כמות האוצר המוענק, מכיוון שרוב הניסיון שהדמויות יצברו יבוא להן מאוצרות.

אוצר במאורות מול אוצר נישא

כאשר סוג האוצר הנתון הוא אות בין A ל־O, אוצר זה נמצא רק במאורת המפלצת (ורק אם מוצאים את המאורה, כמובן). כאשר סוג האוצר הנתון הוא אות בין P ל־V, האוצר נישא על ידי המפלצת. הבדל זה משתקף בשימוש בשתי טבלאות סוגי אוצר – האחת עבור אוצר במאורות והאחרת עבור אוצר נישא.

דוגמה לבחירת אוצר

נניח ששה״מ מיקמה קן רוקים בדרכם של הד״שים. היא מציינת את כל מאפייני המפלצת על המפה שלה וכן מציינת, כי לרוקים יש אוצר



פרק 16: אוצר

טבלת חלוקה אקראית של אוצר

1. מצא את סוג האוצר של המפלצת. נתון זה מופיע בתיאורה של כל מפלצת בפרק 14. לצד כל סוג אוצר מצוינת אות או צירוף אותיות.
2. חפש בטבלאות סוגי האוצר (אוצר במאורות ואוצר נישא). מצא את השורה המתאימה לקוד סוג האוצר. קרא לאורך השורות כדי למצוא את סוגי האוצר האפשריים המצויים. (שים לב, כי יש לבדוק בשני חלקיה של כל טבלה כדי למצוא אפשרויות אוצר.) כל סוג יתן אחוז ואחריו טווח מספרים.
3. גלגל 1ק100 כנגד הסיכוי המופיע בכל טור. אם התוצאה היא כמספר המצוין או פחות, סוג זה של אוצר נמצא בשלל. (עבור לשלב 4). אם התוצאה גבוהה מאחוז הסיכוי הנתון, השלל אינו מכיל אוצר מסוג זה. אם רשום "אין", סוג זה של אוצר אוטומטית אינו כלול במצבור. אל תגלגל כלום.
4. קבע את כמותו של כל סוג אוצר שנמצא. לדוגמה, אם הטור הוא עבור "אלפיות פ"ז" והגלגול הנתון הוא 2ק6, גלגל 2ק6 והכפל את התוצאה ב־1,,000 כדי לקבל את כמות פ"ז שנמצאה.
5. אם גלגולי הקוביה בחלק 2 של שתי טבלאות סוגי אוצר מצביעים על אבני חן, על תכשיטים או על אוצר מיוחד, ראה טבלאות הערך המתאימות בהמשך, כדי לקבוע את ערכם של חפצים אלה. אם נמצאים חפצי קסם, גלגל קוביה כדי לקבוע מהם חפצים אלה בדיוק, תוך שימוש בתת־טבלאות חפצי הקסם המתאימות.

מסוג I בלבד, כלומר יש להם אוצרות מאורה, אך אין הם נושאים אוצר אישי כלל. לא יהיה לה צורך לפנות ל"טבלת סוגי אוצרות: אוצר נישא".

עם זאת, היא בודקת ב"טבלת סוגי אוצר: אוצר במאורות", את השורה עבור אוצר מסוג I. הסיכוי עבור רוב סוגי המטבעות הוא "אין", כך שאין היא צריכה לגלגל קוביה עבור טורים אלו. אך קיים סיכוי של 30% להימצאות פיסות פלטינה – היא מגלגלת 15 ב־1ק100, משמע מצויה פלטינה. לאחר מכן, היא מגלגלת 6 ב־1ק8 כמצויין בערך המתאים, ורואה כי במאורה ישנן 6,000 פיסות פלטינה. (זכור כי חלק 1 של טבלת האוצרות במאורות הוא פיסות באלפים.)

שה"מית בודקת את חלק 2 של טבלת האוצרות במאורות ורואה כי יש סיכוי של 50% שהמאורה מכילה אבני חן; היא מגלגלת 33 ב־1ק100, משמע, יהיו אבני חן. היא מגלגלת 2ק6, כמצויין בטבלה, ומוצאת שיהיו 4 אבני חן בשלל. (יהיה עליה לדלג לחלק העוסק באבני חן, כדי לגלות את מספרן ואת ערכן, כמצויין בטבלת הערכים לאבני–חן.) יש גם סיכוי של 50% שבמאורה יהיו תכשיטים; היא מגלגלת 53 ב 1ק100, לכן לא יהיו כל תכשיטים.

קיים סיכוי של 5% בלבד כי במאורה יהיו אוצרות מיוחדים. היא מגלגלת את התוצאה המדהימה 98 ב־1ק100, כך שללא ספק לא יהיו שום אוצרות מיוחדים. לבסוף, יש סיכוי של 15% כי בשלל יהיו חפצי קסם; היא מגלגלת 28 ב־1ק100, משמע קסם אינו בנמצא.

האוצר בקן הרוקים: 6,000 פ"פ וארבע אבני חן. שה"מ מחליטה לבדוק את ערך אבני החן מיד. היא מגלגלת 1ק100 עבור כל אחת מארבע האבנים, והתוצאות הן 61, 54, 23 ו־97. כמצויין בטבלת ערכי אבני חן, ערכן הכולל של אבני החן הוא 12,100 פ"ז. כך הופך הערך הכללי של אוצר זה ל־18,100 פ"ז.

ערכי אוצר ממוצעים

ערכו הממוצע של כל סוג אוצר (בפ"ז) ניתן בטבלת ערכי האוצר הממוצעים. הערך מייצג את כמות הזהב ששווה מצבור אופייני, אם כל הגלגולים הם ממוצעים. ממוצעים אלה אינם כוללים את ערכם של חפצי קסם העשויים להיכלל באוצר. לאחר שמגלגלים עבור אוצר, שה"מ יכול לפנות לטבלה זו כדי לראות האם האוצר גדול או קטן מן הממוצע.

טבלת ערכי אוצר ממוצעים

סוג	פ"ז	סוג	פ"ז
A	17,000	H	60,000
B	2,000	I	7,500
C	750	J	25
D	4,000	K	250
E	2,500	L	225
F	7,600	M	50,000
G	25,000		

טבלת סוגי האוצר: אוצר במאורות

חלק 1: מטבעות (באלפים)

סוג	פ"נ	פ"כ	פ"א	פ"ז	פ"פ
A	25% 1ק6	30% 1ק6	20% 1ק4	35% 2ק6	25% 1ק2
B	50% 1ק8	25% 1ק6	25% 1ק4	35% 1ק3	אין
C	20% 1ק12	30% 1ק4	10% 1ק4	אין	אין
D	10% 1ק8	15% 1ק12	אין	60% 1ק6	אין
E	5% 1ק10	30% 1ק12	25% 1ק4	25% 1ק8	אין
F	אין	10% 2ק10	20% 1ק8	45% 1ק12	30% 1ק3
G	אין	אין	אין	50% 1ק4X10	50% 1ק6
H	25% 3ק8	50% 1ק100	50% 1ק4X10	50% 1ק6X10	25% 5ק4
I	אין	אין	אין	אין	30% 1ק8
J	25% 1ק4	10% 1ק3	אין	אין	אין
K	אין	30% 1ק6	10% 1ק2	אין	אין
L	אין	אין	אין	40% 2ק4	50% 3ק10
M, N, O	אין	אין	אין	אין	אין

חלק 2: אבני חן, תכשיטים, אוצר מיוחד וחפצי קסם

סוג	אבני חן	תכשיטים	אוצר מיוחד	חפצי קסם
A	50% 6ק6	50% 6ק6	10% 1ק2	30% כל 3
B	25% 1ק6	25% 1ק6	אין	10% 1 חרב, כלי־נשק שונה, או שריון
C	25% 1ק4	25% 1ק4	5% 1ק2	10% כל 2
D	30% 1ק8	30% 1ק8	10% 1ק2	15% כל 2 + 1 שיקוי
E	10% 1ק10	10% 1ק10	15% 1ק2	25% כל 3 + 1 מגילה
F	20% 2ק12	10% 1ק12	20% 1ק3	30% 1 שיקוי, 1 מגילה + 3 הכל פרט לנשק
G	25% 3ק6	25% 1ק10	30% 1ק3	35% כל 4 + 1 מגילה
H	50% 1ק100	50% 1ק4X10	10% 1ק2	15% 1 שיקוי + 1 מגילה + כל 4
I	50% 2ק6	50% 2ק6	5% 1ק2	15% כל 1
K, J	אין	אין	אין	אין
L	50% 1ק4	אין	אין	אין
M	55% 5ק4	45% 2ק6	אין	אין
N	אין	אין	10% 1ק2	40% 2ק4 שיקויים
O	אין	אין	10% 1ק3	50% 1ק4 מגילות

טבלת סוגי האוצר: אוצר נישא

חלק 1: מטבעות (פיסות ליחיד)

סוג	פ"נ	פ"כ	פ"א	פ"ז	פ"פ
P	3ק8	אין	אין	אין	אין
Q	אין	3ק6	אין	אין	אין
R	אין	אין	2ק6	אין	אין
S	אין	אין	אין	2ק6	אין
T	אין	אין	אין	אין	1ק6
U	10% 1ק100	10% 1ק100	אין	5% 1ק100	אין
V	אין	10% 1ק100	5% 1ק100	10% 1ק100	5% 1ק100

חלק 2: אבני חן, תכשיטים, אוצר מיוחד וחפצי קסם

סוג	אבני חן	תכשיטים	אוצר מיוחד	חפצי קסם
P, Q, R	אין	אין	אין	אין
S, T	5% 1	אין	אין	אין
U	5% 1ק2	5% 1ק4	2% כל 1	2% כל 1
V	10% 1ק2	10% 1ק4	5% כל 1	5% כל 1

מטבעות

כל המטבעות שווים, פחות או יותר, בגודלם ובמשקלם. משקלו של כל מטבע הוא כ־45 גרם. במו"ד, 'פ"נ' מסמל פיסות נחושת, 'פ"כ' פיסות כסף, 'פ"א' פיסות אלקטרום, 'פ"ז' פיסות זהב ו'פ"פ' פיסות פלטינה (אלקטרום הוא תערובת של זהב וכסף, וערכו נופל בין שניהם).

שער החליפין בין מטבעות הוא:

100 פ"נ = 10 פ"כ = 2 פ"א = 1 פ"ז = 1/5 פ"פ או

500 פ"נ = 50 פ"כ = 10 פ"א = 5 פ"ז = 1 פ"פ.

אבני חן

למען הנוחות, לכל אבני החן יש ערך עומס זהה: אבן חן אחת שווה 1 מט' עומס. מידה זו אינה תלויה כל־כך במשקל האבן כמו שהיא תלויה בגודלה ובצורתה המיוחדת, ההופכים אותה מסורבלת לנשיאה.

כאשר נתונה אבן חן בעלת מימדים יוצאי־דופן, שה"מ יכול בכל זאת להניח, כי האבן אינה חורגת מ־1 מט' עומס. (במונחי העולם האמיתי, משקל האבן צריך להיות 248 קראט כדי שישווה למשקלו האמיתי של מטבע משחק ממוצע!).

כדי לקבוע מהו ערכה של אבן־חן שנמצאה באוצר, יש לגלגל קובית אחוזים (1ק100) ולפנות לטבלת הערכים לאבני־חן. שים לב: אם הדרגה הממוצעת של הדמויות נמוכה מדרגה 9, יש להפחית 10 מתוצאת גלגול 1ק100, כאשר כל תוצאה נמוכה מ־10 נחשבת ל־10.

ישנן שתי דרכים לספר לשחקנים על ערך אבני החן שמצאו. שה"מ יכול לומר, "מצאתם אבן חן בשווי 100 פ"ז", מבלי להתייחס לסוג האבן או לאיכותה. או לומר (למשל), "מצאתם פיסת אלמוג מגולפת מקסימה", ולתת לדמויות לגלות את ערכה המדוייק מאוחר יותר – למשל בחנות תכשיטן העיירה, עבור עמלה קטנה (בדרך כלל 1% מערך האבן). אם משתמשים בחוקים האפשריים למיומנויות כלליות, דמות יכולה להיות בעלת התמחות מקצועית ולבחור במקצוע של מעריך, דבר שיאפשר לה לבצע בדיקת מיומנות כדי לחשב את ערכה של אבן החן.

גדלים ואיכויות משתנים לאבני חן

נהוג להניח, בדרך כלל, כי אבני חן הן מאיכות ומגודל ממוצעים, אך שה"מ יכול לשנות את ערכן וגודלן של אבני חן מסוימות כראות עיניו, תוך שימוש בטבלת הגדלים והאיכויות המשתנים לאבני חן. מומלץ לעשות זאת עבור לא יותר מ־5% מאבני החן שבאוצר; אחרת קשה לעקוב אחר ערכו של השלל.

על פי טבלת הגדלים והאיכויות המשתנים לאבני חן, גלגל 1ק10 ומצא את השינוי באבן החן (גודל, איכות או שניהם). אם רק הגודל או רק האיכות מושפעים, גלגל שוב 1ק10, מצא את השינוי המתאים בחלק התחתון של הטבלה וציין את ערכה החדש של האבן. אם גם הגודל וגם האיכות מושפעים, גלגל 1ק10 פעמיים – תוך התייחסות למספר הראשון כאל שינוי בגודל ולשני כאל השינוי באיכות.

ערכה של אבן חן שעברה רק שינוי גודל או רק שינוי איכות, הוא מובן מאליו. (ראה טבלת הערכים לאבני חן, כדי למצוא את הערכים עבור

טבלת הערכים לאבני חן

1ק100	ערך (פ"ז)	דוגמאות
03־01	10	אכטיס, קווארץ, אבן טורקיז
10־04	50	בדולח, ישפה, אבן שחם
25־11	100	ענבר, אחלמה, אלמוג, אבן נופך, ירקן
46־26	500	תרשיש, פנינה, טופז
71־47	1,000	גחלית, לשם
90־72	5,000	ברקת, אודם, ספיר
97־91	10,000	יהלום, יקינטון
00־98	מיוחד	אבן כוכבית*, טריסטאל**

* **אבן כוכבית**: כל אבן חן שערכה 1,000 פ"ז ומעלה (מגחלית ליקינטון, פרט ליהלומים) יכולה להימצא עם צורת כוכב במרכזה. אבנים אלה מכונות לעיתים קרובות על־פי שמותיהן הפרטיים (אודם כוכבי, ספיר כוכבי וכולי) וכקבוצה הן נקראות אבנים כוכביות. ערכה של אבן כוכבית כפול מערך אבן החן הרגילה.

** **טריסטאל**: תחמוצת האלום, מינרל, הוא החומר ממנו עשויות אבני אודם וברקת. הוא מצוי גם בצבעים אחרים, נדירים ובדרך כלל שקופים: צהוב זהוב, סגול עמוק וכתום בוהק. אבני חן אלה ידועות כטריסטאלים. לטריסטאל יכול להיות כל ערך בו יבחר שה"מ בין 1,000 ל־100,000 פ"ז, אולם טריסטאל ממוצע שווה 50,000 פ"ז.

אבני חן רגילות). לעומת זאת, אם אבן חן שונתה, הן מבחינת גודלה והן מבחינת איכותה, תוצאות הגודל והאיכות של ערך האבן מוכפלות.

לדוגמה, פנינה שערכה מותאם על־ידי גלגול של 4, תהיה קטנה למדי (ערך האבן חצי מן הרגיל). כמצויין בטבלת הערכים לאבני חן, ערכה של פנינה רגילה אופיינית הוא 500 פ"ז. אם, לעומת זאת, גלגול האיכות הוא 10, הפנינה היא מאיכות טובה מאוד (ערך האבן X 8 מהרגיל). הפנינה, אף שהינה קטנה, היא מאיכות מושלמת, וערכה 2,000 פ"ז (2,000 = 500 X 8 X 1/2).

אבנים פגומות

שה"מ יכול לשנות את ערכן של אבני חן גם במקרה שטופלו בגסות לאחר שנאספו. לדוגמה, רוב אבני החן יתנפצו אם יכו עליהן. אבני חן עלולות להיסדק או להתנפץ כתוצאה מאש רגילה או מלחשים מסויימים (*כדור אש*, *ברק* וכדומה). כל ההשפעות נתונות לשיקול שה"מ; אבן חן סדוקה שווה 20% עד 50% (1ק4 + 1X10) מערכה המקורי. אבן חן מנופצת עשויה להכיל פיסה קטנה בשווי 5% עד 10% משווי האבן המקורית; עם זאת, לאבקה שנותרת יכול להיות ערך עבור דב"ש קוסמת, העשויה להזדקק לאבקת אבני חן עבור שיקויים, מגילת דיו נדירה וכדומה.

חוקים אפשריים

שה"מ חופשי להשתמש בחוקים האופציונאליים הבאים, שהינם חסכונים במקרה של הכנסת אבני חן למצבור אוצר.

ארגן מחדש את אוצרות אבני החן: לאחר מציאת ערכן הכולל של כל אבני החן באוצר, שה"מ יכול לצרף או לחלק אותן לכמויות שונות של אבני חן, המסתכמות בערך שווה בפ"ז. לדוגמה, ניתן להחליף 5 אבני חן ששווין 100 פ"ז כל אחת בפנינה אחת (השווה 500 פ"ז); ב־10 אבני שחם (השוות 50 פ"ז כל אחת); או ב־4 אבני נופך (השוות 100 פ"ז כל אחת) ו־10 אבני טורקיז (השוות 10 פ"ז כל אחת).

גלגל עבור קבוצות אבני חן: כאשר מספר אבני חן נמצאות יחד, שה"מ אינו חייב לבצע גלגול נפרד עבור כל אבן. במקום זאת, הוא יכול לחלק את שלל האבנים לקבוצות של ארבע או חמש אבנים ולגלגל פעם אחת עבור כל קבוצה. הדבר שימושי ביותר עבור אוצר של דרקון (סוג H, אבני חן: 50% 1ק100) וכן עבור אוצרות אחרים, העשירים באבני חן.

תכשיטים

כדי למצוא את ערכו של תכשיט, גלגל 1ק100 על־פי טבלת ערכי תכשיטים. אם הדרגה הממוצעת של החבורה נמוכה מ־9, הפחיתו 10 מ־1ק100, כאשר כל גלגול נמוך מ־10 נחשב כ־10.

ערכו של כל תכשיט ייקבע בנפרד, חוץ מאשר במקרים בהם נמצאות כמויות גדולות של תכשיטים, כמו למשל באוצר מסוג A (50% 6ק6) ו־H (50% 1ק4 X 10). כאשר מוצאים מספר תכשיטים יחד, שה"מ יכול לחלק אותם לקבוצות של שלושה עד חמישה פריטים ואז לבצע גלגול אחד עבור כל קבוצה. לאחר מציאת ערך התכשיטים, שה"מ יכול לבחור או לקבוע באקראי את סוגו של כל פריט, על־פי טבלת סוגי התכשיטים.

כל התכשיטים עשויים ממתכות יקרות ערך, מאבני חן ו/או מחומרים יקרים (כמו שנהב, הובנה, פרווה וכדומה). ערכם יכול לנוע בגבולות של 15% מעל או מתחת לערך הניתן בטבלה, אם

טבלת הגדלים והאכויות המשתנים לאבני חן

1ק10	התאמה
4־1	גודל
8־5	איכות
10־9	גודל ואיכות

שינוי:

1ק10	גודל	איכות	ערך אבן החן*
1	קטנה מאוד	עלובה מאוד	1/8 מהרגיל
3־2	קטנה	עלובה	1/4 מהרגיל
5־4	די קטנה	די עלובה	1/2 מהרגיל
7־6	די גדולה	די טובה	X 2 הרגיל
9־8	גדולה	טובה	X 4 הרגיל
10	גדולה מאוד	טובה מאוד	X 8 הרגיל

* ערכים עבור אבני חן "רגילות" ניתנים בטבלת הערכים לאבני חן.

שה"מ מעוניין לשנותו (לדוגמה, פריט שמצוין כבעל ערך של 20,000 פ"ז, יכול לקבל כל ערך בין 17,000 ל־23,000 פ"ז). אם שה"מ מחליט לשנות את הערך, ביכולתו לגלגל 1ק6. בתוצאות של 1 עד 3 הערך נמוך מן הרשום, ובתוצאות 4 עד 6 הוא גבוה מן הרשום. שה"מ יכול לגלגל 1ק6 שוב. בתוצאות 1 עד 2 ההפרש הוא 15%, ב־3 עד 4 ההפרש הוא 10% ואילו ב־5 עד 6 ההפרש הוא 5%.

שה"מ יכול, כמובן, להתיר תכשיטים בעלי ערך גבוה מן הנתון. כאשר באותו אוצר מצויים גם אבני חן וגם תכשיטים, שה"מ יכול לצרפם. לדוגמה, ניתן להחליף אבן חן אחת בעלת ערך 1,000 פ"ז ומחרוזת בשווי 1,500 פ"ז, בשני כתרי זהב, כל אחד מהם מעוטר בדוגמת פנינים בצידו הקידמי, ושווי 1,250 פ"ז.

טבלת ערכי תכשיטים

1ק100	ערך	עומס (מט')	1ק100	ערך	עומס (מט')
01	100	10	59־69	7,500	25
02־03	500	10	70־78	10,000	25
04־06	1,000	10	79־85	15,000	25
07־10	1,500	10	86־90	20,000	50
11־16	2,000	10	91־94	25,000	50
17־24	2,500	10	95־97	30,000	50
25־34	3,000	25	98־99	40,000	50
35־45	4,000	25	00	50,000	50
46־58	5,000	25			

טבלת סוגי תכשיטים

1ק10	100־3,999 פ"ז (נפוץ)	4,000־14,999 פ"ז (בלתי נפוץ)	15,000־50,000 פ"ז (נדיר)
1	קרסולית	רצועת זרוע	סגולה
2	חרוזים	חגורה	כתר
3	צמיד	ענק	עטרה
4	פריפה	עגיל	מדליון
5	אבזם	תלתן בעל 4 עלים	כדור
6	אבן פיתוחים	לב	טבעת (בלתי קסומה)
7	שרשרת	עלה	חרפושית
8	קרס	מחרוזת	שרביט
9	משכיה	נטיפה	קמע
10	סיכה	רגל ארנבת	נזר

טבלת ערכי אוצר מיוחד

1ק100	פריט	עומס (מט')	ערך (פ"ז)
01־10	ספר, נדיר	2ק100	1ק100 x 10
	פרווה נפוצה*:		
11־12	פרוות עור	1ק6 x 10	1ק4
13־17	שכמיה	1ק8 + 4 x 10	1ק6 x 100
18־20	מעיל	2ק6 + 8 x 10	3ק4 x 100
	פרווה, נדירה**:		
22־21	פרוות עור	1ק6 x 10	2ק6
23־27	שכמיה	1ק8 + 4 x 10	4ק6 x 100
28־30	מעיל	2ק6 + 6 x 10	1ק6 x 1,000
31־35	קטורת, נדירה	1 מט'/מקל	5ק6/מקל
36־40	בושם, נדיר	1 מט'/בקבוקון	1ק10 + 10x5/בקבוקון
41־55	שטיח או מרבד†	1ק6 x 100	2ק10
56־65	משי†	1ק6 x 10	1ק8
66־75	עור, חיה	5ק4 x 10	1ק10
76־85	עור, מפלצת	1ק100 x 50	1ק10 x 100
86־90	תבלין, נדיר	1ק100	4ק4/מט' עומס
91־95	פיסלון	1ק100	1ק10 x 100
96־00	יין, נדיר	1ק6 + 3 x 10	1ק6/בקבוק

* פרוות נפוצות כוללות פרוות בונה, שועל, נמייה, עכבר המושק וכלב ים.
** פרוות נדירות כוללות פרוות חולד, מינק וצובל.
† מחירים וערכי עומס ניתנים עבור כל 1 מ"ר.

סוגי תכשיטים

כדי למצוא את סוג התכשיט (מחרוזת, טבעת בלתי קסומה וכדומה) גלגל 1ק10 בטבלת סוגי התכשיטים ורד לאורך הטור המכיל את ערך התכשיט (שנקבע קודם לכן על־פי טבלת ערכי התכשיטים). לדוגמה, אם בגלגול בטבלת ערכי התכשיטים התקבל 95 (והתוצאה היא תכשיט בשווי 30,000 פ"ז), שה"מ יגלגל 1ק10 ויבדוק את הטור "15,000־50,000" בטבלת סוגי התכשיטים. נניח שהגלגול הניב 4, שה"מ קיבל מדליון בערך של 30,000 פ"ז.

הגדרות תכשיטים

בקטע הבא מוגדרים סוגי התכשיטים המצויינים בטבלת סוגי תכשיטים.

סוגים נפוצים:

אבזם: אביזר להידוק נעליים או פריטים אחרים.

אבן פיתוחים: אבן חן או אבן רגילה, בעלת פיתוחים בולטים.

חרוזים: תכשיטים התלויים על חוט עבה.

משכיה: קופסה קטנה לשמירת מזכרת, לעיתים קרובות תלויה על שרשרת.

סיכה: בדרך כלל מזהב או מפלטינה, עם אבן חן קטנה בקצה.

פריפה: פיסת קישוט שבגבה סיכה; ציפוי כסף או זהב.

צמיד: שרשרת או רצועה מקושטת המיועדת לפרק היד.

קרס: אביזר להידוק ואחיזה של גלימה או שימלה.

קרסולית: רצועת עור, מקושטת באבני חן.

שרשרת: מתכת יקרה, המעוצבת כפריט לענידה על פרק היד, על הקרסול או על הצוואר.

סוגים בלתי נפוצים:

חגורה: פיסת עור עם אבני חן או פיתוחי מתכת, אותה חוגרים סביב המותן.

לב: פריפה או מזכרת ממתכת יקרה, לעיתים קרובות מגולפת או משובצת אבני חן.

מחרוזת: רצועת מתכת מגולפת עם פיתוחי מתכת ואבני חן, תלויה סביב הצוואר.

נטיפה: פיסת קישוט, התלויה על שרשרת ממתכת יקרה.

עגיל: בדרך כלל מצויים כזוג; קרס מתכת קטן עם אבן חן או אבנים מגולפות.

עלה: פריפה או מזכרת מגולפת ממתכת, משובצת אבני חן.

ענק: מתכת מקושטת בקרס או בפיסת עור משובצים אבני חן, אותה עונדים סביב הצוואר.

רגל ארנבת: פריט מזל מסורתי, עשוי ממתכת יקרה, פרווה ואבני חן.

רצועת זרוע: שרשרת או רצועה מקושטת אבני חן, אותה עונדים על הזרוע העליונה.

תלתן בעל ארבעה עלים: סמל מזל מסורתי, מעוצב ממתכת ואבני חן.

סוגים נדירים:

חרפושית: אבן חן גדולה מגולפת מאיכות גבוהה, לעיתים מעוצבת כחיפושית.

טבעת: מתכת יקרה מוצקה עם אבני חן; עשויה להיראות בדיוק כמו טבעת קסומה.

כדור: גוף כדורי, משובץ אבני חן, הנישא בכף היד, לעיתים קרובות מעוטר או מגולף.

כתר: כיסוי ראש עשוי זהב או פלטינה, משובץ אבני חן גדולות. בעל ערך מלכותי.

מדליון: נטיפה מקושטת, משובצת אבני חן.

נזר: כיסוי ראש או כתר קטן, בעל ערך מלכותי (אך פחות מכתר או עטרה).

סגולה: נטיפה או מזכרת מקושטת, משובצת אבני חן, לעיתים מגולפת.

עטרה: כתר מקושט מאוד, בעל ערך קיסרי.

קמע: דמות או סמל מגולפים, עשויים מתכת נדירה ואבני חן; עשוי להיות סגולה או נטיפה.

שרביט: מטה עשוי מתכת או עץ נדיר, מגולף ומשובץ אבני חן.

תכשיטים פגומים

תכשיטים יכולים להיפגע בקלות מתופעות כמו אש חמה מאוד, ברקים, לחץ או כל טיפול גס אחר. תכשיטים פגומים שווים רק מחצית מן הערך הרגיל.

אבני החן, הנמצאות בסוגים מסוימים של תכשיטים כפופות גם הן להנחיות שניתנו עבור אבני חן פגומות. שימו לב, כי ערך תכשיטים נובע מן האומנות המשובחת שהושקעה בהם, ולאו דווקא מערך חלקיהם; כל טיפול בלתי זהיר עלול לגרום נזק של 10% עד 80% (1ק8 x 10) מן הערך.

אוצרות מיוחדים

שה״מ עשוי להחליט להכניס אוצרות יוצאי דופן, אך יקרי ערך, למצבור השלל. טבלת הערכים לאוצרות מיוחדים נותנת הנחיות, העשויות לעזור בקביעת ערכם של פריטים מעין אלה. ייתכן ששה״מ יעדיף לבחור פריטים מסוג זה (ולא לקבוע אותם באקראי), כדי שיוכל למקמם באזורים בהם סביר כי ימצאו, עם הסבר הגיוני להופעתם.

חפצי קסם

חפצי קסם מחולקים לשני סוגים: חפצים תמידיים, שאינם מתכלים כאשר משתמשים בהם (כמו חרבות ושריון) וחפצים זמניים, לשימוש חד־פעמי (כמו שיקויים) או למספר שימושים קבוע (כמו חלק מן הבדידים). לרבים מן החפצים הזמניים יש מספר מוגבל של מטענים או שימושים. כאשר נעשה שימוש במטען האחרון, החפץ פוסק להיות קסום. דמות אינה יכולה לגלות כמה מטענים יש בחפץ, וחפצים כאלה ניתן לטעון מחדש רק לעיתים נדירות.

הדרך היחידה לגלות מה עושה החפץ היא לנסות אותו (למדוד את הטבעת, לשתות מן השיקוי וכדומה). הדבר עלול להיות מסוכן, מכיוון שחפצי קסם מסויימים הם מקוללים או מורעלים.

אם שכיר מקבל פקודה לערוך בדיקה מעין זו, זכותו לצפות לשמור לעצמו את החפץ. אם הד״שים מנצלים את שכיריהם לנסות עבורם חפצי קסם, אך אינם מרשים להם לשמור את החפצים, המוניטין שלהם כמעסיקים יפגע קשות. על שה״מ להבהיר לשחקנים כי דמויותיהם סובלות בשל השם הרע שיצא להם כמעסיקים.

שימוש בחפצי קסם

כדי שלקסם תהיה השפעה כלשהי, על הדמויות להשתמש בחפצי קסם בצורה נכונה. לדוגמה, למגן קסום לא תהיה כל השפעה אם הוא תלוי על גבה של דמות (עליו להינשא, בדרך כלל, על זרועה של הדמות), ולא ניתן להשתמש בטבעת כאשר נושאים אותה בכיס (יש לענוד אותה על האצבע, כדי שהקסם שלה יפעיל את השפעתו).

חלק מחפצי הקסם ההגנתיים פעילים תמיד כאשר לובשים אותם; הדמות אינה צריכה להתרכז בהם לשם שימוש. למשל, מדליונים המונעים שימוש בתע״ח פועלים תמיד כאשר עונדים אותם מסביב לצוואר.

כל החפצים הזמניים מתכלים (כאשר אוכלים או שותים אותם, למשל), או נגמרים בהדרגה. אם חפץ קסום אינו מן הסוג המתכלה, על המשתמש לאחוז בו ולהתרכז בו, אם ברצונו להפעילו. בזמן השימוש בחפץ, המשתמש אינו יכול לזוז, להטיל לחש או לנקוט בכל פעולה אחרת במשך אותו סיבוב. השימוש בחפץ הקסום מתרחש בזמן שלב הקסם של סיבוב הקרב.

הגבלות על השפעות קסומות

כאשר משתמשים בפריט קסום, יש לזכור את הדברים הבאים:

טווח ומשך: אם לא נתון טווח או משך ההשפעה הנגרמת על־ידי הפריט הקסום, יש להתייחס אליו כאילו הוטל על ידי קוסם מדרגה 6.

בידוד: חלק מן הפריטים יכולים לגלות, לשלוט או לבצע פעולה בטווח נתון. ניתן לחסום פעולות אלה באמצעות לוח עופרת דק, מתכת אחרת בעובי 30 ס״מ, או אבן בעובי 3 מ׳.

חפצים מקוללים

כל אוצר יכול להכיל חפץ קסום מקולל. ניתן להסיר קללה לזמן קצר (1ק20 סיבובים) באמצעות כל לחש *הסרת קללה*, אך לשם הסרתה התמידית יש צורך באותו הקסם של כוהן או קוסם בדרגה גבוהה (מומלץ דרגה 15 ומעלה). לחש *ביטול רוע* של כוהן אמור להסיר כמעט את כל הקללות, אולי מלבד אלה שהוטלו על־ידי מטילי לחשים או חפצים רבי עוצמה; לשם הסרתם של אלה יש צורך בלחש הסרת רוע או *ביטול קללה*, המוטלים על־ידי קוסם מדרגה 36. בכל עת ניתן להשתמש במשאלה לשם *הסרת קללה*; התייחס *למשאלה* כאל לחש הסרת קללה רב עוצמה בדרגה 36.

לקללה על חפץ יכולה להיות כמעט כל השפעה שניתן להעלות על הדעת. *חרב 2 +* יכולה להיות מקוללת, כך שתתנהג כמו *חרב 2–* (עונש לגלגול ההתקפה); בדומה, *למגן 3 +* יכולה להיות השפעה ההפוכה, עונש של 3 לדרג״ש של המשתמש. חפצים מקוללים עשויים לפעול כרגיל, אך יהיו להם השפעות לוואי על המשתמש, למשל התקפות עיטוש או הפלת חפצים.

אוצרות קסומים הם נדירים ויקרי ערך; על שה״מ לאפשר לדמויות להסיר כל קללה ולשחרר את החפץ לשימוש הולם. עם זאת, הסרת קללה רבת עוצמה כרוכה במסע או בעשיית שירות אחר עבור הדב״ש מטיל הלחשים המסיר *קללה*.

שימוש בטבלה הראשית לחפצי קסם

כאשר גלגול קוביה עבור אוצרות בשתי טבלאות סוגי האוצרות מצביע על כך שקיימים חפצי קסם, גלגל 1ק100 בטבלה הראשית של חפצי הקסם, כדי למצוא את סוג החפץ הקסום. התוצאה מורה באיזו טבלת משנה יש להשתמש כדי למצוא את טבעו המדוייק של האוצר הקסום. עבור לטבלת המשנה המתאימה, גלגל קוביה כמצויין, מצא איזה חפץ קסום נמצא באוצר ואז עבור לקטע המתאר אותו. שים לב, גלגול המורה על כלי־נשק יכול להפנות את שה״מ לשיטות שונות למציאת כלי־הנשק עצמו.

טבלה ראשית לחפצי קסם

1ק100	סוג החפץ הקסום
01־25	שיקוי
26־37	מגילה
38־46	בדיד, מטה או שרביט
47־52	טבעת
53־62	חפצי קסם שונים
63־72	שריון או מגן
73־83	כלי קליעים או קליעים
84־92	חרב
93־00	כלי נשק שונים

טבלאות משנה לחפצי קסם

לאחר שנקבע הסוג הכללי של החפץ הקסום, באמצעות טבלת חפצי הקסם הראשית, עבור לאחת מטבלאות המשנה המתאימות שלהלן כדי לעמוד על טיבו המדויק של החפץ הקסום. עבור כל סוג של אוצר קסום ניתן תיאור קצר; תיאורים אלה מופיעים לאחר טבלאות כלי־הנשק. יצירתם של חלק מן האוצרות עשויה להיות מסובכת. אם טבלת המשנה אינה ברורה מיד, קרא את תיאורו של סוג האוצר המתאים.

פעל על־פי ההנחיות הבאות כאשר אתה נעזר בטבלאות המשנה לחפצי קסם:

1. **הגבלות:** חלק מן החפצים יכולים לשמש רק סוגי דמויות מסויימים, רק מטילי לחשים או רק כל מי שאינו מטיל לחשים. אם אחת מן האותיות הבאות מופיעה בטבלת המשנה, החפץ המסוים יכול לשמש רק את הסוג המצויין.
(כ) כוהן בלבד.
(ד) דרואיד בלבד.
(ג) גמד בלבד.
(א) אלף בלבד.
(ל) לוחם בלבד.
(ז) זוטון בלבד.
(ק) קוסם בלבד.
(למ) לא־מטיל־לחשים בלבד (לוחם, גנב, גמד, זוטון ומיסטיקן).
(מ) מטיל לחשים בלבד (כוהן, דרואיד, אלף וקוסם).
(גנ) גנב בלבד.
שימו לב: בטבלאות המשנה שלהלן, ישנם חפצי קסם שרק מיסטיקן יכול להשתמש בהם, למרות שחפצים מעין אלה – בעודם נוגדים את הפילוסופיה המיסטית – אפשריים בהחלט.
2. **ביטול תוצאות:** בכל עת, שה״מ יכול להחליט לגלגל מחדש (או פשוט לבחור) כל אוצר שקבע באקראי. חפץ קסום שגולגל באופן אקראי עשוי פשוט להיות חזק מדי להרפתקה ועלול להקל יותר מדי על הדמויות. *משאלות*, למשל, עשויות לגרום בעיות רבות שניתן למנוע פשוט על־ידי אי־שימוש בחפצים המעניקים *משאלות* במשחק, או על־ידי הגבלה קפדנית של כוחם. באופן כללי, אם שה״מ צופה בעיות כלשהן כתוצאה מהצגתם של חפץ או השפעת לחש, יש להימנע משימוש באותו חפץ.

טבלאות משנה לנשק קסום

ישנן שתי שיטות לקבוע איזה נשק קסום נמצא באוצר. מכיוון שלכלי נשק קסומים עשויים להיות מספר בונוסים ויכולות נוספות אחדות, קביעת אופיו המדויק של כלי־נשק יכולה להיות עניין מורכב.

השיטה הפשוטה ביותר היא טבלה בודדת (טבלת יצירת נשק קסום), המומלצת ליצירת כלי נשק עבור דמויות בדרגות 1 עד 10; טבלה זו מונה שלושה סוגים של כלי־נשק ובונוסים קסומים בסיסיים. עליך לבחור פשוט בסוג הנשק שיכלל בערימת האוצר ולגלגל באופן אקראי: 1 עד 2, כלי קליעים או קליעים; 3 עד 4 חרב; 5 עד 6, נשק מעורב. לאחר מכן, גלגל 1ק100 עבור הסוג המדוייק.

השיטה השנייה, המופיעה לאחר טבלת יצירת נשק קסום, מחלקת את תהליך יצירת הנשק על־פי סוגי כלי־הנשק, והיא מומלצת בבחירת נשק קסום עבור דמויות מדרגות גבוהות. טבלאות משנה אלה מתאימות, כאשר שה״מ מעוניין כי לכלי־הנשק יהיו יכולות ובונוסים מדוייקים יותר. שיטה זו מציגה שלוש טבלאות משנה, הפועלות באותה דרך כמו שש טבלאות המשנה הקודמות לחפצי הקסם. עבור כל סוג כלי־נשק קסום מופיע תיאור; תיאורים אלה מוצגים לצד הקטעים המסבירים את חפצי הקסם הקודמים.

פרק 16: אוצר

טבלת משנה 1 לחפצי קסם: שיקויים

1ק100	שיקוי	1ק100	שיקוי
02־01	זריזות	49־47	כוח ענקים
03	שליטה בחיות	51־50	גדילה
06־04	אנטי־רעל	57־52	ריפוי
08־07	מיזוג	60־58	גבורה
10־09	דוחה חרקים	61	שליטה בבני אדם
12־11	שמיעה על־חושית	64־62	היעלמות
14־13	ראייה על־חושית	66־65	אי־פגיעות
16־15	טיפוס	68־67	ריחוף
18־17	הגנה	70־69	אריכות ימים
22־19	הזיות	71	מזל
24־23	מיזעור	72	התמזגות
25	שליטה בדרקונים	74־73	שליטה בצמחים
27־26	דיבוב נמים	77־75	רעל
28	אלסטיות	80־78	שינוי עצמי
30־29	צורת יסודון	82־81	ראייה
32־31	תע״ח	84־83	דיבור
33	אתריאליות	88־85	מהירות
36־34	עמידות לאש	90־89	כוח
39־37	מעוף	93־91	ריפוי מוגבר
41־40	בריאות	96־94	שחייה
42	חופש	97	מציאת אוצר
45־43	התאיידות	98	שליטה באלמתים
46	שליטה בענקים	00־99	נשימת מים

טבלת משנה 2 לחפצי קסם: מגילות

1ק100	מגילה	1ק100	מגילה
03־01	תקשורת	42־37	הגנה מיסודונים
05־04	בריאה	50־43	הגנה מחיות אדם
13־06	קללה (מתרחשת עם הקריאה)	54־51	הגנה מקסם
14	השהייה (מ)	61־55	הגנה מאל־מתים
17־15	ציוד	63־62	תיחקור
19־18	תאורה	64	חזרה (מ)
21־20	קוסמים (מ)	66־65	ראייה
25־22	מפה לאוצר רגיל	68־67	מקום מבטחים
28־26	מפה לאוצר קסום	71־69	לכידת לחשים
30־29	מפה לאוצר משולב	96־72	לחשים (ראה מגילות לחשים)
31	מפה לאוצר מיוחד	98־97	לכידה
34־32	מיפוי	00־99	אמת
36־35	מעברים		

מגילות לחשים*

1ק100	סוג המגילה	1ק100	מספר הלחשים	כוהן או דרואיד 1ק100	קוסם 1ק100	עוצמת הלחש
70־01	קסומה	50־01	1	34־01	28־01	1
95־71	כוהנית	83־51	2	58־35	49־29	2
00־96	דרואידית	00־84	3	76־59	64־50	3
				88־77	75־65	4
				95־89	84־76	5
				99־96	91־85	6
				00	96־92	7
					99־97	8
					00	9

* גלגל רק עבור סוג אחד של מגילה עבור כל מגילת לחשים הנמצאת במצבור אוצר. לאחר מכן, גלגל 1ק3 עבור מספר הלחשים שמכילה המגילה. לבסוף, מצא את עוצמתו של כל לחש בנפרד.

טבלת משנה 4 לחפצי קסם: טבעות

1ק100	טבעת	1ק100	טבעת
02־01	שליטה בחיות	56	התחדשות
08־03	הזיות	59־57	מרפא
09	זימון ג׳יני	61־60	בטחון
13־10	אוזן	64־62	ראייה
17־14	הסתגלות ליסודונים	67־65	בליעת לחשים
23־18	עמידות בפני אש	69־68	אחסון לחשים
26־24	קדושה (כ, ד)	71־70	החזרת לחשים
27	שליטה בבני אדם	75־72	הישרדות
32־28	היעלמות מעין	77־76	טלקינזיס
35־33	הגנת חיים	81־78	אמת
38־36	זיכרון (מ)	84־82	אמירת אמת
40־39	שליטה בצמחים	86־85	אמירת שקר
45־41	הגנה 1 +	91־87	הליכת מים
48־46	הגנה 2 +	96־92	חולשה
50־49	הגנה 3 +	98־97	משאלות
51	הגנה 4 +	00־99	ראיית רנטגן
55־52	מהירות		

טבלת משנה 5 לחפצי קסם: חפצי קסם שונים

1ק100	פריט	1ק100	פריט
02־01	שרשרת הגנה מכדור בדולח ותע״ח	47־46	חגורת כוח ענקים
04־03	תיק זולל	49־48	קסדת שינוי נטייה
09־05	תיק רחב ידיים	51־50	קסדת קריאה
12־10	סירה תת־ימית	52	קסדת טלפטיה
14־13	מגפי ריחוף	53	קסדת שיעתוק (ק)
17־15	מגפי מהירות	54	קרן הנפץ
19־18	מגפי צעידה/זינוק	56־55	מנורת הוריקן
20	קערת שליטה ביסודוני מים	59־57	מנורת בעירה ממושכת
21	מחתה לשליטה ביסודוני אש	61־60	מדליון תע״ח, טווח 10 מ׳
23־22	מטאטא מעופף	62	מדליון תע״ח, טווח 30 מ׳
24	בזיך לשליטה ביסודוני אוויר	63	מראה ללכידת חיים
27־25	פעמון הזמן	66־64	מחסום אימונים
29־28	כדור בדולח (א, ק)	68־67	מסמר אצבע
30	כדור בדולח עם שמיעה על־חושית (ק)	71־69	מסמר הצבעה
31	כדור בדולח עם תע״ח (ק)	76־72	משחה
33־32	גלימת השתקפות	79־77	פאוץ׳ בטחון
34	תופי בהלה	82־80	קולמוס העתקה (מ)
35	בקבוק אפריטי	86־83	חבל טיפוס
38־36	ביצת פלא	88־87	חרפושית הגנה
40־39	מגפי אלפים	91־89	לוח זיהוי (מ)
42־41	גלימת אלפים	92	אבן לשליטה ביסודוני אדמה
43	שטיח מעופף	94־93	קמע למעבר יסודון
45־44	כפפות כוח עוגי	97־95	גלגל ציפה
98	גלגל מזלות	00־99	גלגל מרובע

טבלת משנה 3 לחפצי קסם: בדידים, מטות וקנהים

1ק100	בדיד, מטה או קנה*	1ק100	בדיד, מטה או קנה*	1ק100	בדיד, מטה או קנה*
05־01	בדיד קור (ק)	56־53	בדיד גילוי דלתות סתרים (ק)	87־86	מטה הזקנה (כ)
10־06	בדיד גילוי אויבים (ק)	60־57	בדיד גילוי מלכודות (ק)	88	מטה מג (ק)
14־11	בדיד פחד (ק)	61	מטה פיקוד (מ)	90־89	קנה ביטול
19־15	בדיד כדור אש (ק)	63־62	מטה ביטול	91	קנה שלטון
23־20	בדיד הזיות (ק)	66־64	מטה הדרואידים (ד)	92	קנה בריאות (כ)
28־24	בדיד ברק (ק)	69־67	מטה שליטה ביסודון	94־93	קנה עצירה (למ)
33־29	בדיד גילוי קסם (ק)	71־70	מטה פגיעה (כ)	95	קנה התחמקות
38־34	בדיד גילוי מתכת (ק)	78־72	מטה ריפוי (כ)	96	קנה נצחון
42־39	בדיד ביטול (ק)	79	מטה עוצמה (ק)	99־97	קנה כלי־נשק
47־43	בדיד שיתוק (ק)	82־80	מטה נחש (כ)	00	קנה דרקון
52־48	בדיד שינוי צורה (ק)	85־83	מטה הכאה (מ)		

* גלגל 1ק3 כדי למצוא את מספר המטענים בבדיד (3 עד 30 מטענים). גלגל 2ק20 כדי למצוא את מספר המטענים במטה (2 עד 40 מטענים). לקנים אין מטענים.

טבלת משנה 6 לחפצי קסם: שריון ומגינים*

1ק100	גודל	1ק100	גודל
01־68	אדם	92־98	זוטון
69־81	גמד	99־00	ענק
72־91	אלף		

* גלגל 1ק100 כדי לקבוע את גודל השריון; לאחר מכן, גלגל 1ק100 כדי לקבוע את סוג השריון. מצא את השינוי בדרג"ש ואז את הסיכוי לכוחות מיוחדים באותה טבלה. אם הגלגול שווה לאחוז הנתון או נמוך ממנו, גלגל 1ק100 עבור סוג הכוחות המיוחדים.

1ק100	סוג	1ק100	סוג	1ק100	סוג	1ק100	סוג
01־10	שריון עור	31־39	שריון רצועות	56־75	מגן	86־90	רצועות ומגן
11־17	שריון קשקשים	40־50	שריון לוחות	76־77	קשקשים ומגן	91־00	לוחות ומגן
18־30	שריון שרשראות	51־55	חליפת שריון	78־85	שרשראות ומגן		

שינוי הדרג"ש

רצועות, קשקשים או עור	שרשראות	לוחות או חליפת שריון	מגן	השינוי בדרג"ש	הסיכוי לכוחות מיוחדים
01־70	01־60	01־50	01־40	+1	10%
71־88	61־81	51־74	41־67	+2	15%
89־96	82־92	75־88	68־84	+3	20%
97־99	93־98	89־96	85־94	+4	25%
00	99־00	97־00	95־00	+5	30%

כוחות מיוחדים

1ק100	כוח מיוחד	1ק100	כוח מיוחד	1ק100	כוח מיוחד	1ק100	כוח מיוחד
01־07	ספיגה	33־42	חשמל	51־60	מעוף	76־85	היעלמות מעין
08־17	הקסמה	43־47	ניקוז אנרגיה	61־66	צורת גז	86־93	החזרה
18־32	ריפוי פצעים	48־50	אתריאליות	67־75	האצה	94־00	הסרת קללה

טבלת משנה 7 לחפצי קסם: כלי קליעים וקליעים

1ק100	פריט	דרגת הכלי	1ק100	פריט	דרגת הכלי	1ק100	פריט	דרגת הכלי
01־37	חיצים	א'	71־72	קנה נשיפה	ד'	86־87	רובה קשת כבד	ד'
38־59	קליעים	א'	73־80	קשת ארוכה	ד'	88־92	רובה קשת קל	ד'
60־70	אבן קלע	א'	81־85	קשת קצרה	ד'	93־00	קלע	ד'

* גלגל 1ק100 כדי לקבוע מהו כלי הקליעים או הקליע; לאחר מכן, גלגל על־פי הטבלאות הבאות כנדרש עבור בונוסים לכלי הנשק או הקליעים.

כלי קליעים (סוג ד')

1ק100	בונוס קסום	גלגל 1ק4 + בונוס	מכפלת טווח	סיכוי להתאמה נוספת *
01־70	+1	2 עד 4	1 (אין)	30%
71־88	+2	5 עד 7	1.5 (50%)	25%
89־96	+3	8 עד 9	2 (100%)	20%
97־99	+4			15%
00	+5			10%

כלי קליעים (סוג א')

1ק100	בונוס קסום	המספר שנמצא	סיכוי לכשרון**
01־40	+1	2ק10	30%
41־67	+2	2ק8	25%
68־84	+3	2ק6	20%
85־94	+4	2ק4	15%
95־00	+5	1ק1 + 4	10%

* על כלי קליעים יכולות לחול התאמות נוספות. גלגל 1ק100 עבור ההתאמה לכלי הקליעים; אם הגלגול מוצלח, ראה טבלת התאמות נוספות לכלי־נשק.

** גם לקליעים יכולות להיות התאמות נוספות הנקראות *כשרונות*. גלגל 1ק100 עבור כשרונות קליעים; אם הגלגול מוצלח, עבור לכשרונות קליעים.

כשרונות קליעים

1ק100	כשרון	1ק100	כשרון	1ק100	כשרון	1ק100	כשרון	1ק100	כשרון
01־04	הכשה	22־31	ריפוי	46־52	תאורה	68־72	חיפוש	86־89	הימום
05־09	הבהוב	32־34	פירוק מנשק	53־57	חדירה	73־76	הטבעה	90־91	שיעתוק
10־14	הקסמה	35־38	ביטול	58־61	מילוי	77־78	הריגה	92־96	העברה
15־21	טיפוס	39־45	מעוף	62־67	צעקה	79־85	דיבור	97־00	פציעה

טבלת יצירת כלי־נשק קסומים

1ק100	כלי קליעים וקליעים	1ק100	חרבות	1ק100	כלי־נשק שונים
01־06	חיצים +1 (2ק10)	01־10	חרב קצרה +1	01־05	גרזן קרב +1
07־11	חיצים +2 (2ק6)	11־20	חרב קצרה +2	06־08	גרזן קרב +2
12־15	חיצים +2 (3ק4)	21־30	חרב קצרה +3	09־10	גרזן קרב +3
16־18	חץ, +1 מוכסף	31־34	חרב רגילה +1	11־15	גרזן יד +1
19־20	חץ, +2 מוכסף	35	+1, +3 כנגד דרקוניים	16־18	גרזן עד +2
21	חץ, +3 מוכסף	36	+1, +3 כנגד ענקיים	19־20	גרזן יד +3
22־25	קנה נשיפה +1	37	+1, +3 כנגד חיות אדם	21־25	פגיון +1
26־28	בולה +1	38	+1, +3 כנגד מפלצות מתחדשות	26־28	פגיון +2
29־33	קשת קצרה +1	39	+1, +3 כנגד מטילי לחשים	29־30	פגיון +3
34־37	קשת קצרה +2	40	+1, +3 כנגד אלמתים	31־35	פטיש הטלה +1
38־40	קשת קצרה +3	41־50	חרב רגילה +2	36־38	פטיש הטלה +2
41־45	קשת ארוכה +1	51־60	חרב רגילה +3	39־40	פטיש הטלה +3
46־49	קשת ארוכה +2	61־64	חרב ממזרית +1	41־45	פטיש מלחמה +1
50־52	קשת ארוכה +3	65	+1, +3 כנגד דרקוניים	46־48	פטיש מלחמה +2
53־57	רובה קשת קל +1	66	+1, +3 כנגד ענקיים	49־50	פטיש מלחמה +3
58־61	רובה קשת קל +2	67	+1, +3 כנגד חיות אדם	51־55	אלת ברזל +1
62־64	רובה קשת קל +3	68	+1, +3 כנגד מפלצות מתחדשות	56־58	אלת ברזל +2
65־69	רובה קשת כבד +1	69	+1, +3 כנגד מטילי לחשים	59־60	אלת ברזל +3
70־73	רובה קשת כבד +2	70	+1, +3 כנגד אלמתים	61־65	נשק מוט +1
74־76	רובה קשת כבד +3	71־75	חרב ממזרית +2	66־68	נשק מוט +2
77־82	קליעים +2 (1ק10)	76־80	חרב ממזרית +3	69־70	נשק מוט +3
83־87	קליעים +2 (2ק6)	81־84	חרב דו־ידית +1	71־72	מגן מקורנן +1
88־91	קליעים +2 (3ק4)	85	+1, +3 כנגד דרקוניים	73־75	מגן סכינים +1
92־94	קליע +1 מוכסף	86	+1, +3 כנגד ענקיים	76־78	מגן חרבות +1

טבלת יצירת כלי־נשק קסומים (המשך)

1ק100	כלי קליעים וקליעים	1ק100	חרבות	1ק100	כלי־נשק שונים
95־96	קליע +2 מוכסף	87	+1, +3 כנגד חיות אדם	79־80	מגן קרני שנהב +1
97	קליע +3 מוכסף	88	+1, +3 כנגד מפלצות מתחדשות	81־85	חנית +1
98־00	קלע +1	89	+1, +3 כנגד מטילי לחשים	86־88	חנית +2
		90	+1, +3 כנגד אלמתים	89־90	חנית +3
		91־95	חרב דו־ידנית +2	91־95	מטה +1
		96־00	חרב דו־ידנית +3	96־98	מטה +2
				99־00	מטה +3

טבלת משנה 8 לחפצי קסם: חרבות*

1ק100	דרגת הכלי	סוג	דרגה ג'	דרגה ד'	בונוס קסום	סיכוי להתאמה נוספת
01־65	ג'	רגילה	01־60	01־70	+1	40%
66־84	ג'	קצרה	61־81	71־88	+2	30%
85־92	ד'	דו־ידנית	82־92	89־96	+3	25%
93־00	ד'	ממזרית	93־98	97־99	+4	20%
			99־00	00	+5	15%

* גלגל 1ק100 כדי למצוא את סוג החרב. לאחר מכן, גלגל 1ק100 ובדוק בטור של הדרגה המתאימה עבור הבונוס הקסום להתקפה ולנזק. גלגל 1ק100 כנגד האחוז הנתון עבור הסיכוי להתאמה נוספת; אם הגלגול מוצלח, ראה טבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק. לאחר מכן, בדוק את תבונת החרב.

תבונת החרב

1ק100	תבונה	תקשורת	שפות	כוחות*
01־79	אין	אין	אין	אין
80־85	7	אמפתיה	אין	1 ר
86־90	8	אמפתיה	אין	2 ר
91־94	9	אמפתיה	אין	3 ר
95־97	10	דיבור	1ק3	3 ר
98־99	11	דיבור	1ק6	3 ר + קק
00	12	דיבור	2ק4	3 ר + קק + 1 ח

* ר: כוח ראשוני
ח: כוח חריג
קק: קורא קסם על־פי פקודה
שים לב: אם מצוין כוח ראשוני או חריג, עבור לכוחות ראשוניים וחריגים.

כוחות ראשוניים וחריגים

1ק100	כוח ראשוני	1ק100	כוח חריג
01־10	גילוי רוע (טוב)	01־10	ראייה על־חושית
11־15	גילוי אבני חן	11־20	שמיעה על־חושית
16־25	גילוי קסם	21־30	תע״ח
26־35	גילוי מתכת	31־35	נזק נוסף*
36־50	גילוי קירות וחדרים נעים	36־40	מעוף
51־65	גילוי שיפועים	41־45	ריפוי*
66־75	מציאת דלתות סתרים	46־54	הזיות
76־85	מציאת מלכודות	55־59	ריחוף
86־95	ראיית בלתי נראים	60־69	טלקינזיס
96־99	גלגל עבור כוח חריג אחד	70־79	טלפתיה
00	גלגל עוד פעמיים בטור זה**	80־88	שיעתוק
		89־97	ראיית רנטגן
		98־99	גלגל פעמיים נוספות בטור זה **
		00	גלגל 3 פעמים נוספות בטור זה **

* הכפל את מספר הגלגולים המותרים.
** התעלם מכל גלגול נוסף.

טבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק

חרבות	כלי־נשק שונים	התאמה נוספת
01־29	01־33	תוספת +1 כנגד יריב*
30־50	34־57	תוספת +2 כנגד יריב*
51־64	58־73	תוספת +3 כנגד יריב*
65־72	74־82	תוספת +4 כנגד יריב*
73־75	83־85	תוספת +5 כנגד יריב*
76־00	86־00	כשרון**

* הוסף את ההתאמה הנוספת לבונוס הקסום הבסיסי כדי למצוא את סכום הבונוס הכולל לכלי הנשק לשימוש כנגד יריבים מיוחדים. למשל, גלגול של 74 עבור חרב +3 ייתן לכלי זה בונוס של +8 כנגד יריב מסוים. עבור לתת־טבלת היריבים כדי למצוא את סוג היריב.
** עבור לתת־הטבלה כשרונות כדי למצוא את הכשרון המסוים.

יריבים

1ק100	סוג	1ק100	סוג
01־01	חרקים	59־67	זוחלים ודינוזאורים
07־09	קונסטרוקטים	68־70	מפלצות חסינות בפני לחשים
10־15	דרקוניים	71־76	מטילי לחשים
16־24	מפלצות קסומות	77־88	אלמתים
25־36	ענקיים	89־94	מפלצות נושמות מים
37־48	חיות אדם	95־00	מפלצות המשתמשות בכלי־נשק
49־52	מפלצות מישוריות		
53־58	מפלצות מתחדשות		

כשרונות

1ק100	כשרון	1ק100	כשרון
01־05	נשימה	47־54	ריפוי
06־12	הקסמה	55־59	התחבאות
13־16	הטעיה	60־65	עצירה
17־23	הגנה	66־73	אור
24־25	הדיפה	74־79	השתקה
26־27	ניקוז	80־81	קיצוץ
28־32	כיבוי	82־85	האטה
33־38	מציאה	86־89	האצה
39־43	בעירה	90־94	תרגום
44־46	מעוף	95־99	צפייה
		00	משאלה

טבלת מזנה 9 לחפצי קסם: כלי־נשק שונים*

1ק100	כלי־הנשק	סוג הכלי	1ק100	כלי הנשק	סוג הכלי
01־09	גרזן קרב	ג'	57־59	כידון	ב'
10־15	גרזן יד	ב'	60	כידון (חוזר)	ב'
16־17	גרזן יד (חוזר)	ב'	61־64	רומח	ד'
18־20	בלקג'ק	ג'	65־76	אלת ברזל	ג'
21־22	בולה	ב'	77־78	רשת	ב'
23	בולה (חוזרת)	ב'	79	רשת (חוזרת)	ב'
24־28	אלה	ג'	80־84	נשק מוט	ד'
29־40	פגיון	ב'	85־94	חנית	ב'
41־43	פגיון (חוזר)	ב'	95־97	חנית (חוזרת)	ב'
44־53	פטיש מלחמה	ג'	98־00	שוט	ג'
54־56	פטיש מלחמה (חוזר)	ג'			

* גלגל 1ק100, מצא את סוג הכלי, ואז גלגל 1ק100 בטור המתאים לבונוס קסום והתאמות עבור הבונוס לכלי הנשק והסיכוי להתאמה נוספת.

בונוסים קסומים והתאמות

סוג ב'	סוג ג'	סוג ד'	בונוס קסום	סיכוי להתאמה נוספת
01־50	01־60	01־70	+1	40%*
51־74	61־81	71־88	+2	30%*
75־88	82־92	89־96	+3	20%*
89־96	93־98	97־99	+4	15%*
97־00	99־00	00	+5	10% **

* גלגל 1ק100; אם התוצאה היא האחוז הנתון או פחות, עבור לטבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק ופעל על־פי ההוראות הניתנות שם לקביעת הבונוסים הנוספים כנגד יריבים.
** גלגל 1ק100; אם התוצאה היא האחוז הנתון או פחות, עבור ישירות לחלק הכשרונות בטבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק, לקביעת הכשרונות הנוספים.

שיקויים

להלן מספר הנחיות בנוגע לשיקויים.

הופעה: שיקויים מצויים, בדרך כלל, בבקבוקי זכוכית קטנים. לכל שיקוי ריח וצבע שונים – אפילו שני שיקויים בעלי השפעה זהה נראים שונים לחלוטין עד לשימוש בהם. דמות הלוגמת מעט מן השיקוי (רק טועמת) תבין מהי השפעתו; לאחר מכן, הדמות יכולה לשים תווית על השיקוי ולשמור אותו לשימוש מאוחר יותר. טעימה מן השיקוי אינה מפחיתה מהשפעתו או ממשך פעולתו, אך דמות הטועמת משיקוי רעיל תסבול מהשפעות הרעל.

דרגת השפעה: אם טווח ההשפעה של השיקוי אינו מצויין, התייחסו אליו כאילו היה לחש שהוטל על ידי מטיל לחשים מדרגה 6.

משך הפעולה: אלא אם צויין אחרת, השפעת שיקוי אורכת 7 עד 12 תורים. גלגל 1ק6+6 כדי לקבוע את משך פעולת השיקוי. רק שה"מ יידע מהו משך הפעולה המדוייק; הוא יגלגל קוביה עבור משך הפעולה ויעקוב אחריו בעוד הדמות משתמשת בשיקוי.

מינון: בדרך כלל תכולת הבקבוק היא מנה אחת. יש לשתות את כל השיקוי כדי לקבל את ההשפעה המיוחלת, אלא אם מצוין אחרת.

בקרב: שתיית שיקוי אורכת סיבוב אחד.

שיקויים מרובים: אם דמות שותה שיקוי, בזמן ששיקוי אחר עדיין פועל ומשפיע, היא תחלה ולא תוכל לעשות מאומה (ללא גלגול הצלה) למשך שלושה תורים (חצי שעה). לאף אחד מן השיקויים לא תהיה כל השפעה נוספת. על שיקויים מסויימים בעלי השפעה תמידית (דוגמת ריפוי או אריכות ימים) לא חלה הגבלה זו.

שיקויי שליטה: כאשר משתמשים בשיקויים אלה, המשתמש חייב לראות את הקורבנות כדי לכוון את מעשיהם. אי אפשר להכריח את היצורים הנשלטים להרוג את עצמם. הדמות אינה יכולה לבצע כל פעולה אחרת בזמן שהיא שולטת באחרים, והיא יכולה לנוע בקצב של עד מחצית מן המהירות הרגילה ולא יותר. קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מן השליטה, אך המשתמש יכול לחזור על הניסיון אחת לסיבוב, על כל קורבן הנראה לעין, עד תום משך ההשפעה של השיקוי.

תיאורי שיקויים

השיקויים המוזכרים בטבלת המשנה מספר 1 לחפצי קסם: שיקויים, בעמוד 229, מתוארים להלן.

אי פגיעות: הדרג"ש וגלגולי ההצלה של המשתמש מקבלים בונוס של 2 למשך השפעת השיקוי. אם משתמשים בשיקוי זה יותר מפעם בשבוע, ההשפעה היחידה היא מחלה.

אלסטיות: המשתמש יכול למתוח את גופו, על כל הציוד שהוא נושא, כמעט לכל צורה – שטוחה, ארוכה וכדומה – עד 10 מ' אורך ו־2.5 ס"מ עובי. לא ניתן להשתמש בחפצים נישאים או להשליכם, אלא לאחר שמחזירים אותם לצורתם הרגילה. כאשר המשתמש נמצא במצב "מתוח", הוא אינו יכול לתקוף או להטיל לחשים, אך הוא סופג מחצית הנזק מכלי־נשק קהים (אלה, פטיש, סלע המושלך על ידי ענק וכדומה). ההשפעה אורכת תור אחד בלבד.



אנטי רעל: המשתמש הופך חסין לחלוטין בפני רעל מסויים ומקבל בונוס 2+ לכל גלגולי ההצלה כנגד הרעל. הסוג החלש ביותר של אנטי־רעל מגן בפני הרעל של כל היצורים בעלי 3 קוביות פגיעה או פחות; אנטי רעל חזק יותר נוגד את הרעל של יצורים גדולים יותר. לרעלים שאינם משפיעים במשך השפעת השיקוי (בזכות גלגולי הצלה מוצלחים) אין השפעה גם לאחר שהוא מסתיים.

גלגל 1ק10 כדי לקבוע כנגד איזה רעל מגן האנטי־רעל.

1־4	רעל של יצור בעל 3 קב"פ (או פחות).
5־7	רעל של יצור בעל 7 קב"פ (או פחות).
8־9	רעל של יצור בעל 15 קב"פ (או פחות).
10	כל הרעלים.

* שיקוי רעל מטופל, בדרך כלל, כרעל של מפלצת בעלת 7 קב"פ. שה"מ יכול לשנות זאת על־פי הצורך.

אריכות ימים: המשתמש מצעיר מיד ב־10 שנים, ההשפעה היא קבועה; היא אינה חולפת ולא ניתן לבטלה. שיקוי זה לא ישפיע כלל על יצור שיאולץ לשתות אותו. בנוסף, לא ניתן להפחית את הגיל מתחת ל־15 (או מתחת לאמצע גיל ההתבגרות של יצורים שונים מבני־אדם), והשינוי אינו יכול להשפיע לרעה על כל בדיקת מיומנות או יכולות אחרות.

אתרליות: המשתמש יכול להפוך לאתרלי פעם אחת במהלך השפעת השיקוי, ומאותו רגע להישאר אתרלי עד 24 שעות, ולחזור למישור הראשוני כרצונו. מרגע שחזר למישור הראשוני, השיקוי לא יאפשר לו להפוך שוב אתרלי.

בריאות: ערך הבריאות של המשתמש הופך 18, והמשתמש מקבל מיד את כל נקודות הפגיעה המתאימות (אם יש). נקודות נזק למשתמש נלקחות קודם כל מנקודות הפגיעה שנוספו לו בצורה קסומה. נזק שנגרם לנקודות הפגיעה המקוריות של המשתמש יישאר גם לאחר תום ההשפעה, עד שירופא בדרכים הרגילות.

גבורה: לשיקוי זה אין השפעה על אלף, כוהן, קוסם, מיסטיקן או גנב. עם זאת, לוחם, גמד, זוטון או אדם רגיל (או מפלצת!) השותה משיקוי זה מקבל את קוביות הפגיעה, נקודות הפגיעה וכל היכולות של דמות (או מפלצת) מדרגה גבוהה יותר, על־פי הטבלה הבאה:

דרגה נוכחית	השפעה
אדם רגיל	הופך ללוחם בדרגה רביעית
1־3	מקבל 3 דרגות או קובית פגיעה
4־7	מקבל 2 דרגות או קובית פגיעה
8־10	מקבל דרגה אחת או קובית פגיעה
11 +	אין השפעה

כל הפציעות הנגרמות בזמן השפעת השיקוי – כולל ניקוז אנרגיה נלקחות קודם כל מן התוספות הקסומות לנקודות הפגיעה ולדרגות.

גדילה: שיקוי זה גורם למשתמש לגדול עד כדי פי שניים מגודלו הרגיל, עובדה המגדילה באופן זמני גם את כוחו ומאפשרת לו לגרום נזק כפול (פעמיים הסכום שגולגל) בכל פגיעה מוצלחת. אולם, נקודות הפגיעה של המשתמש לא יגדלו. שיקוי זה מבטל את *שיקוי המיזעור* ללא השפעות לוואי.

דוחה חרקים: המונח "חרקים" כולל כל סוג ממשפחת העכבישים (עכביש, קרציה, עקרב וכדומה) או פרוקי הרגליים (מרבה רגליים למשל). לאחר השימוש בשיקוי זה, שום חרק

רגיל אינו יכול לגעת במשתמש, וחרק ענק יתעלם ממנו, אלא אם החרק ביצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם גלגול ההצלה היה מוצלח, השיקוי אינו משפיע על החרק הענק. השיקוי מוסיף בונוס של +4 לגלגולי ההצלה נגד חרקים שזומנו באמצעות קסם או נגד חרקים נשלטים.

דיבוב נמים: אם המשתמש ידבר אל יצור אחד, ישן או משותק, בטווח של 10 מ', היצור ישמע ויענה בשקט כאילו היה ער. המשתמש ישמע את התשובות על ידי תע"ח ויוכל להבין את השפה בה נעשה שימוש. היצור אינו חייב לדבר אמת. יצורים מתים ואלמתים אינם מושפעים, אך קורבנות קללת שינה נמצאים בתחום ההשפעה של השיקוי. ההשפעה אורכת תור אחד בלבד והיא חלה על יצור ישן או משותק אחד בלבד.

דיבור: המשתמש יכול להבין את כל השפות הנשמעות בטווח של 20 מטר ויכול לענות באותן השפות. יש לשמוע שפה כדי להשתמש בה, אלא אם כן היא ידועה מראש.

הגנה: המשתמש מקבל בונוס לדירוג השריון, הנמשך תור אחד בלבד. גלגל 1ק10 כדי למצוא את עוצמת השיקוי.

1־3	+1
4־5	+2
6־7	+3
8־9	+4
10	+5

הזיות: המשתמש יאמין, כי לשיקוי זה יש השפעה דוגמת שיקוי אחר כלשהו (גלגל שוב כדי למצוא מהו השיקוי המדומה). אולם למעשה אין לו כל השפעה אמיתית.

היעלמות: לשיקוי זה אותה השפעה כמו ללחש הקוסמים *היעלמות*. השיקוי יהפוך את המשתמש לבלתי נראה. כאשר דמות הופכת בלתי נראית, כל החפצים (אך לא יצורים אחרים) שהיא נושאת או לובשת הופכים גם הם בלתי־נראים. כל חפץ בלתי נראה יהפוך נראה אם יצא מרשות הדמות (יונח, יופל וכדומה). שה"מ יכול להתיר לשחקנים לחלק שיקוי *היעלמות* אחד ל־6 מנות לכל היותר, כאשר כל מנה פועלת כרגיל, אך השפעתה אורכת תור אחד בלבד.

התאיידות: כאשר המשתמש שותה שיקוי זה, גופו מקבל צורה של ענן גז. כל דבר שהוא נושא או לובש ייפול דרך הגוף הגזי וינחת על הרצפה. המשתמש ישמור על שליטה בגופו ויוכל לנוע מבעד לחורים קטנים בקירות, לארונות וכדומה. יצור או דמות מאויידים אינם יכולים לתקוף, אך יש להם דרג"ש 2– והם אינם נפגעים מנשק בלתי קסום.

התמזגות: לשיקוי זה השפעה יוצאת דופן למדי. המשתמש יכול להרשות לאחרים למזג את גופם בשלו, כולל כל ציוד נישא, כאילו היו גז. שבעה יצורים לכל היותר יכולים להתמזג עם המשתמש בשיקוי. לא ניתן לכפות את המיזוג; המשתמש יכול, כרצונו, למנוע כל אחד מלהתמזג עימו. יצור שהתמזג עם המשתמש יכול לעזוב ולצאת. שום יצור שהתמזג עם אחר (כולל המשתמש) אינו יכול לתקוף או להטיל לחש, אך הוא יכול לדבר. נזק למשתמש בשיקוי אינו משפיע על המתמזגים.

התמרה עצמית: המשתמש יכול לשנות צורה (כמו בלחש הקוסמים) עד פעם בתור, עד שההשפעה פגה.

זריזות: ערך הזריזות של המשתמש הופך ל־18, והמשתמש מקבל מיד את כל הבונוסים הנלווים.

חופש: המשתמש אינו מושפע משיתוק מכל סוג שהוא או מלחשי *עצירת איש* או *עצירת מפלצת*.

טיפוס: המשתמש יוכל לטפס על משטח מאונך כאילו היה עכביש, עם סיכויי נפילה של 5% בלבד (הסיכוי נבדק עבור כל 33 מטר של טיפוס, לפחות פעם אחת בכל טיפוס).

כוח: ערך כוחו של המשתמש הופך 18, והוא מקבל מיד את כל הבונוסים הנלווים.

כוח ענקים: המשתמש מקבל כוח של ענק קרח. עם זאת, לשיקוי אין כל השפעה אם המשתמש עוטה חפץ קסום הגורם לשינוי כוח (כמו *כפפות כוח עוג*). אחרת, המשתמש גורם לנזק כפול מן הרגיל באמצעות כל כלי־נשק, וביכולתו לזרוק סלעים קטנים (טווחים 20/43/67 מ') לגרימת 3ק6 נקודות נזק.

מהירות: המשתמש נע במהירות כפולה, הוא יכול לתקוף פעמיים בכל סיבוב ולבצע פעולות אחרות, מלבד הטלת לחשים, במהירות כפולה.

מזל: שיקוי זה הופך את המשתמש לבר־מזל. השחקן של הדמות המשתמשת בשיקוי זה יכול לבחור בתוצאת כל אחד מגלגוליו במקום לגלגל תוצאה מקרית (גלגול התקפה או נזק, גלגול הצלה וכדומה). גלגולים של שחקנים אחרים אינם מושפעים וגם גלגולי שה"מ אינם מושפעים. משך ההשפעה הוא שעה אחת או עד שנעשה שימוש במזל.

מיזוג: המשתמש יכול לשנות את צבעו כאוות נפשו, לכל גוון, דוגמה או צירוף צבעים. רק הצבע יכול להיות מושפע, אבל כל החפצים שהוא נושא מושפעים אף הם. משתמש המוסתר ע"י הסוואה זיקיתית זו מתגלה לעיתים רחוקות בלבד (סיכוי של 10%), אלא אם המתבונן יכול להבחין בדברים בלתי נראים, או שהוא ניחן בראיית אמת (כמו לחש הכוהנים) או ביכולת דומה.

מיזעור: כל השותה משיקוי זה יתכווץ מיד לגובה 15 ס"מ. הוא יוכל לתקוף רק יצורים קטנים מ־2.5 ס"מ לגרימת נזק רגיל. המשתמש יוכל לעבור מבעד לסדקים קטנים והסיכוי שלא יובחן כאשר הוא עומד על מקומו יהיה 90%. שיקוי זה יבטל שיקוי *גדילה* ללא השפעות לוואי.

מעוף: המשתמש יכול לעוף עד 40 מטר לסיבוב מבלי להתעייף (כמו השפעת לחש הקוסמים).

מציאת אוצר: על ידי התרכזות, המשתמש יכול לגלות את כיוונו ומרחקו (אך לא את כמותו) של האוצר הגדול ביותר בטווח 120 מ'.

נשימת מים: המשתמש יכול לנשום בחופשיות הן מים והן אוויר (כמו לחש הקוסמים) למשך 4 שעות.

עמידות לאש: המשתמש אינו יכול להיפגע מאש רגילה, ומקבל בונוס של +2 לכל גלגולי ההצלה מפני נזקי אש. בנוסף לכך, המשתמש סופג פחות נזק מאש קסומה ומאש דרקון: 1– לכל קובית נזק (מינימום של נקודה אחת לקוביה).

צורת יסודון: ישנם ארבעה סוגים לשיקוי זה: אוויר, אדמה, אש ומים (סיכויים שווים לכל אחד). המשתמש יכול להשתנות לצורת יסודון (מהסוג המתאים) ובחזרה לצורה רגילה ככל שירצה, כל עוד השפעת השיקוי פועלת. כל שינוי צורה אורך סיבוב אחד. כאשר המשתמש עובר לצורת יסודון, הוא אינו מקבל חסינויות מיוחדות, אך ביכולתו להשתמש בהתקפות המיוחדות של כל יסודון (ראה פרק 14). שים לב, כי *הגנה מרוע* לא תחסום דמות המשתמשת בשיקוי זה. הדרג"ש ונקודות הפגיעה של המשתמש לא ישתנו. משך הפעולה הוא תור אחד בלבד.

ראייה: המשתמש יכול לזהות עצמים בלתי נראים (כמו לחש הקוסם) למשך תור אחד. במשך זמן זה, ההשפעה נוגדת עיוורון.

ראייה על־חושית: המשתמש יכול לראות אזור של עד 20 מטר ממנו, דרך עיניו של יצור הנמצא באזור.

ריחוף: לשתיית שיקוי זה אותה השפעה כמו לחש הקוסמים *ריחוף*. המשתמש יכול לנוע מעלה או מטה באוויר ללא כל תמיכה. שיקוי זה אינו מאפשר למשתמש לנוע מצד לצד. אולם, המשתמש יכול להגיע לתקרה בריחוף ולנוע לצדדים על ידי משיכה או דחיפה. התנועה מעלה ומטה היא בקצב של 20 מ' לסיבוב.

ריפוי: בדומה ללחש הכוהנים *ריפוי פצעים קלים*, שתייה משיקוי זה תחזיר 1ק6+1 (2 עד 7) נקודות פגיעה שאבדו או תרפא שיתוק של יצור אחד.

ריפוי מוגבר: שיקוי זה פועל בדיוק כמו לחש הכוהנים *ריפוי פצעים חמורים*. (ראו פרק 3 לפרטים על לחש זה).

רעל: רעלים נראים כמו שיקויים קסומים רגילים. דמות הבולעת כל כמות, ואפילו קטנה ביותר, של שיקוי זה, חייבת לגלגל הצלה נגד רעל או למות! אפשרות נוספת היא, ששה"מ יקבע כי הרעל גורם כמות מסויימת של נזק.

שחייה: המשתמש יכול לשחות בכל נוזל בקצב של 60 מטר בתור, אפילו אם הוא עמוס ציוד. המשתמש אינו יכול לטבוע (או אפילו להידחף מתחת לפני הנוזל), אלא אם כן העומס הוא מעל 3,000 מט'. שיקוי זה אינו מעניק יכולת לנשימת מים. משך הפעולה 8 שעות.

שליטה באל־מתים: המשתמש יכול לשלוט במפלצות אלמתות בעלות עד 18 קוביות פגיעה. האלמתים יהיו עויינים עם תום ההשפעה.

שליטה בבני־אדם: המשתמש יכול לשלוט בו זמנית בבני אדם בעלי סכום כולל של עד 6 קוביות פגיעה (בני אדם רגילים נחשבים כבעלי 1/2 קוביית פגיעה כל אחד), בדומה להשפעת הלחש *הקסמת איש*. להשפעה יש טווח של 20 מטר, והיא אורכת כמשך ההשפעה של השיקוי.

שליטה בדרקונים: ישנם סוגים שונים לשיקוי זה, אחד עבור כל סוג דרקון. המשתמש יכול לשלוט בו זמנית בשלושה דרקונים קטנים לכל היותר, אך הדרקונים מקבלים גלגולי הצלה. דרקונים גדולים ועצומים אינם מושפעים משיקויים אלה. הדרקונים הנשלטים יעשו את כל המצווה עליהם, מלבד הטלת לחשים. כאשר השליטה נגמרת, הם יהיו עויינים. גלגל 1ק20 כדי למצוא את סוג הדרקון המושפע.

1־5	לבן (או בדולח)
6־10	שחור (או שוהם)
11־14	ירוק (או ירקן)
15־17	כחול (או ספיר)
18־19	אדום (או אודם)
20	זהב (או ענבר)

שה"מ יכול לגלגל 1ק100, ובתוצאות 01 עד 30 השיקוי ישפיע על דרקון אבן החן המקביל (בדולח במקום לבן, שוהם במקום שחור וכדומה).

שליטה בחיות: המשתמש יכול לשלוט ב־3ק6 קב"פ חיות (רגילות או ענקיות, אך לא דמיוניות או קסומות) לכל היותר. כאשר מסתיימת השליטה, החיות יהיו מפוחדות ויעזבו את האזור אם יתאפשר להן הדבר.

שליטה בענקים: שיקוי זה מופיע בסוגים שונים, אחד עבור כל סוג של ענק. המשתמש יכול לשלוט על עד ארבעה ענקים בו זמנית, אך

כל ענק זוכה בגלגול הצלה. הענקים יהיו עויינים כאשר השליטה תסתיים. גלגל 1ק20 כדי למצוא את סוג הענק המושפע.

1–5	גבעות
6–10	אבן
11–14	קרח
15–16	אש
17	הרים
18	ים
19	עננים
20	סופה

שליטה בצמחים: המשתמש יכול לשלוט בכל הצמחים ובכל היצורים דמויי־הצמחים (כולל מפלצות) באזור של 3 x 3 מטר, עד למרחק 20 מטר ממנו. צמחים רגילים שנשלטים יכולים לסבך קורבנות באזור זה, אך אינם יכולים לגרום נזק.

שמיעה על־חושית: המשתמש יכול לשמוע רעשים (כולל דיבור) בטווח של עד 20 מטר ממנו, באמצעות אוזניו של יצור הנמצא באזור.

תע"ח: לשיקוי זה אותה ההשפעה כמו ללחש תע"ח של קוסם. המשתמש יכול "לשמוע" את מחשבותיו של יצור אחד (אם יש כאלה) בטווח של 20 מטר, על ידי התרכזות במשך סיבוב אחד מלא בכיוון אחד. המשתמש יכול "לשמוע" מבעד ל־60 ס"מ סלע, אך ציפוי עופרת דק יחסום את התע"ח.

מגילות

מגילה היא פיסת נייר או קלף עתיקה, בה רשם קוסם, אלף או כוהן מדרגה גבוהה נוסחת קסם. באמצעות מגילות, ניתן גם ליצור מפות, כמצוין בטבלת המשנה לחפצי קסם מספר 2: מגילות; מפות אלה הן רישומים ממופים של אזור מסויים (לעיתים קרובות אזור בו טמון אוצר או אזור שבשטחו ערים אבודות).

להלן מספר הנחיות בנוגע למגילות:

מי יכול להשתמש במגילה: רק קוסמים, אלפים וגנבים מדרגה 10 ומעלה יכולים להשתמש במגילות קסם; רק כוהנים ודרואידים יכולים להשתמש במגילות כוהנים; ורק דרואידים יכולים להשתמש במגילות דרואידים.

קביעת התוכן: כדי לקבוע מהו תוכנה של מגילה, הדמויות זקוקות לאור שמאפשר קריאה. קוסמים ואלפים צריכים להשתמש בלחש קריאת קסם כדי לקבוע מה מכילה מגילה; גנבים, כוהנים ודרואידים פשוט קוראים ממגילותיהם. בכל מקרה, לדמויות אסור לקרוא מן המגילה בקול, אלא אם הן מעוניינות להטיל את הלחש בשעה שהן מפענחות אותו ומגלות מה סוגו.

הטלת לחש המגילה: כדי להטיל את הלחש שבמגילה, על הדמות להיות מסוגלת לקרוא מן המגילה ועליה לקרוא ממנה בקול רם. במגילה ניתן להשתמש רק פעם אחת; המלים נעלמות כאשר הן נקראות אל חלל האוויר בקול.

לחשי הגנה: כל מי שמסוגל לקרוא – ולא רק מטילי לחשים – יכול להשתמש במגילת הגנה; לחש ההגנה נעלם בעודו נקרא בקול רם.



מפות אוצר: כל מי שמסוגל לקרוא – ולא רק מטילי לחשים – יכול להבין מפות אוצר; דמות שאינה יודעת לקרוא יכולה לערוך בדיקת תבונה, כדי להבין את המפה בכל זאת. מפות כאלה אינן נעלמות עם קריאתן.

תיאור מגילות

המגילות המתוארות בטבלת המשנה מספר 2 לחפצי קסם: מגילות, בעמוד 229, מתוארות להלן:

אמת: מגילה זו תהיה חלקה עם מציאתה. המשתמש יכול לשאול כל יצור חי הנמצא במרחק 10 מ' שאלה; התשובה המלאה והאמיתית תופיע במגילה, לאחר שנקראה ממוח הקורבן באמצעות גירסה רבת עוצמה של תע"ח. שימו לב, כי התשובה היא אמיתית, רק בגבולות הידע של הקורבן. המגילה מציגה תשובה אחת ליום.

בריאה: המשתמש במגילה רבת־ערך זו יכול לצייר תמונה של כל חפץ רגיל שגודלו אינו עולה על 0.3 X 3 X 1.7 מ' (אף כי הציור קטן הרבה יותר) ומשקלו אינו עולה על 5,000 מט'. לאחר מכן, ביכולתו לקחת את החפץ מן המגילה ולהשתמש בו! לא ניתן ליצור חפצי קסם או כל דבר חי, אך ניתן ליצור בקלות את כל סוגי כלי־הנשק והשריונות, למשל. החפץ ייעלם, על־פי פקודת היוצר או לאחר 24 שעות. המגילה יכולה ליצור רק חפץ אחד ליום.

הגנה: כל דמות המסוגלת לקרוא את שפת הדיבור יכולה לקרוא מגילת הגנה. כאשר קוראים מגילה זו, היא יוצרת מעגל הגנה ברדיוס 3 מ' מסביב לקורא, מעגל אשר נע עימו. השפעה זו מונעת מכל אחד מן היצורים הנתונים להיכנס אל המעגל, אך אינה מונעת לחש או התקפת קליעים מיצורים אלו. המעגל יהרס, אם מישהו מן המוגנים בתוכו יתקוף את אחד היצורים הנתונים בקפא"פ.

להלן תיאורים של ארבעה סוגי מגילות הגנה:

הגנה מיסודון: מגילה זו יוצרת מעגל הגנה (ברדיוס 3 מ') סביב הקורא. שום יסודון אינו יכול לתקוף את הנמצאים בתוך המעגל, אלא אם הוא מותקף ראשון בקפא"פ. מרגע שהותקף, היסודון יכול לתקוף בתגובה. ההשפעה חלה למשך 2 תורים ונעה עם הקורא.

הגנה מחיות־אדם: כאשר מגילה זו נקראת, היא מגינה על כל הנמצא בתוך המעגל למשך 6 תורים מפני מספר משתנה של חיות־אדם. מספר חיות־האדם שיושפעו משתנה בהתאם לסוגן:

עטלפי־אדם, עכברושי־אדם, שועלי־אדם	מושפעים 1ק10
חזירי־בר־אדם, זאבי־אדם	מושפעים 1ק8
כלבי־ים־אדם, כרישי־אדם	מושפעים 1ק6
דובי־אדם, נמרי־אדם	מושפעים 1ק4
חזירי־שאול	מושפעים 1ק2

הגנה מקסם: מגילה זו יוצרת מעגל הגנה (ברדיוס 3 מ') סביב הקורא. שום קסם או השפעת קסם (בכלל זה קסמים והשפעות הנובעים מחפצי קסם) אינם יכולים להיכנס אל המעגל או לעזוב אותו. ההשפעה נמשכת 1ק4 סיבובים, נעה עם הקורא וניתן להרוס אותה רק באמצעות *משאלה*.

הגנה מאלמתים: כאשר מגילה זו נקראת, היא מגינה על הנמצאים בתוך המעגל מפני מספר משתנה של אלמתים, למשך 6 תורים. מספר האלמתים המושפעים משתנה בהתאם לסוגם:

שלדים, זומבים, גועלים	מושפעים 2ק12
נקזנים, רפאים, מומיות	מושפעים 2ק6
ספקטרים (או מפלצות גדולות)	מושפעים 1ק6

השהייה: זוהי מגילה בעלת לחש אחד. כאשר המשתמש מטיל את הלחש מן המגילה, הוא מכריז על משך עיכוב שבין 0 ל־12 סיבובים. מאותו רגע, אם המשתמש נושא את המגילה, יש לו שליטה מלאה על הלחש כאשר זה מתרחש. אם המגילה אינה נישאת על ידי המשתמש, השפעת הלחש תתרחש מסביב למגילה עצמה ותשפיע על היצור הקרוב ביותר (אם תהליך הלחש כרוך ביצור קולט). הלחש אינו משפיע על המגילה, אפילו אם זהו לחש מסוג אש. לדוגמה, אלף קורא מגילת השהייה של *ברק*, מעכב אותו ב־8 סיבובים ואז מניח את המגילה בצד. לאחר שמונה סיבובים, כאשר *הברק* מופיע האלף יכול לבחור את טווח וכיוון החזיז על־ידי התרכזות, כאילו הטיל לחש באותו הזמן.

חזרה: המגילה נראית כמגילה רגילה של לחש אחד, וההגבלות הרגילות חלות על השימוש בה. עם זאת, סיבוב אחד לאחר הטלת לחש, המגילה יוצרת את אותה השפעת לחש פעם נוספת, כשהיא מרוכזת במגילה או משפיעה על היצור הקרוב ביותר, אם יצור קולט הוא חלק מן התהליך. כמו במקרה של מגילה רגילה, כל לחש שהוטל ממנה נעלם; עם זאת, ניתן לכתוב במגילה לחש חדש אם הוא מאותה דרגה, והשפעת החזרה תפעל שוב.

לחשים: השתמשו בלחשי המגילות המופיעים בטבלת המשנה לחפצי קסם: מגילות, כדי למצוא מהי עוצמת הלחש המדוייקת או בחרו לחשים מתאימים. לחשי מגילות הם דרך טובה להציג לחשים חדשים בהרפתקה, ולכן ניתן לתכננם תוך התחשבות בספר הלחשים הנוכחי של הדמות. שימו לב, כי רק דרואידים יכולים להטיל לחשים ממגילת דרואידים, אף כי שם הקסם יכול להתגלות על ידי לחש *קריאת קסם*.

לכידה: מגילה זו יכולה ליצור מלכודת אחת. סוג המלכודת משתנה על־פי מיקום המגילה. המגילה מושמדת עם יצירת המלכודת. כאשר מניחים את המגילה על הרצפה נוצרת מלכודת בור נסתרת; כאשר מניחים אותה על התקרה, מופיעה מלכודת לבנה נופלת; כאשר מניחים אותה על הקיר, נוצרת מלכודת חץ חבוי או גז. המלכודת המדוייקת תקבע על־פי שיקול שה״מ. המלכודת שנוצרת היא אמיתית בהחלט, ואינה אשליה או קסם.

לכידת לחשים: מגילה זו היא חלקה בעת מציאתה. ניתן להשתמש בה ״ללכידת״ לחשים המוטלים על ידי המשתמש. היא אינה יכולה ללכוד השפעות דמויות לחש או השפעות המיוצרות על ידי מכשיר (כמו בדיד), אך יכולה ללכוד לחש המוטל ממגילה. קיימים ארבעה סוגים למגילה זו; גלגל 1ק10 כדי לקבוע מהי יכולתה.

1־4	לחשים מעוצמה 1 או 2
5־7	לחשים מעוצמה 1 עד 4
8־9	לחשים מעוצמה 1 עד 6
10	לחשים מעוצמה 1 עד 8

המשתמש במגילה חייב לאחוז בה כלפי מעלה, כמו מגן; בזמן השימוש במגילה לא ניתן לבצע כל פעולה אחרת. לאחר מכן, על המשתמש לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, עם בונוס של 4+ לגלגול; אם הוא מצליח, ללחש המתקרב לא תהיה השפעה עליו והוא יועבר במקום זאת למגילה כלחש מגילה רגיל. לא ידוע מהו הלחש המדויק שנלכד, עד שנעשה שימוש בלחש *קריאת קסם* כדי לזהותו.

המגילה יכולה להכיל רק לחש אחד בכל פעם. בלחש שנלכד יש להשתמש או להעתיקו לספר לחשים (רק לחשי קוסמים) לפני שהמגילה תוכל ללכוד לחש אחר. כל סוג לחש (קוסמים, כוהנים או דרואידים) יכול להילכד, כל עוד עוצמתו אינה חורגת מיכולת המגילה. מגילת לכידת לחשים אינה יכולה להשפיע על לחשים מעוצמה הגבוהה מיכולתה, והיא יכולה ללכוד עד לחש אחד ביום.

מיפוי: מגילה זו חלקה. כאשר מחזיקים אותה ומצווים עליה לכתוב, היא תצייר מפה של אזור נבחר (כלומר, שה״מ מצייר בדייקנות את המפה עבור השחקנים). האזור חייב להימצא בטווח של 33 מ׳ מן המגילה, וגודלו יכול להגיע עד 1100 מ״ר. למגילה יש סיכוי של 1 ל־6 לגלות דלתות סודיות, אך היא לא תראה מה נמצא מאחוריהן. המגילה פועלת אחת ליום.

מפות אוצר (רגיל, קסום, משולב או מיוחד): שה״מ צריך להכין כל אחת מן המפות מראש. מפות אלה מציגות מסלול המוביל אל מקום אוצר במבוך או במרחבים. האוצר מוחבא או מוגן, בדרך כלל, על־ידי מפלצות, מלכודות ו/או קסם. בהתאם לסוג האוצר הנתון, שה״מ צריך לבחור מפלצת שמהווה אתגר (בעלת סוג אוצר דומה) ולתכנן את המפה ואת מאורת המפלצת בהתאם. שים לב, כי המפה עשויה להיות בלתי נכונה בחלקה – להשמיט פרט חשוב (כמו סוג המפלצת, מלכודות מסוכנות וכדומה) או לתת מידע מוטעה; עם זאת, האוצר המוזכר אכן קיים שם. לעיתים מפות אינן מלאות או כתובות בצורת חידה, ואת חלקן ניתן לקרוא רק באמצעות לחש *קריאת שפות*.

אוצר רגיל מכיל מטבעות ואבני חן אך לא חפצי קסם, בעוד אוצר קסום יכול להכיל כמה מטבעות ומספר אבני חן בעלות ערך נמוך, בנוסף לחפצי קסם. אוצר משולב מכיל מטבעות, חפצי קסם ואבני חן או תכשיטים יקרי ערך ביחסים שווים פחות או יותר. אוצר מיוחד יכיל לפחות חפץ קסום תמידי אחד, כמו מטה או חרב; חפצים אלה יוזכרו במפה.

מעברים: מגילה זו יוצרת השפעה של מעבר קיר, הזהה לזו של לחש הקוסמים. כאשר המגילה ממוקמת על משטח ומקבלת פקודה לפעול, היא נעלמת ובמקומה מופיע חור בקוטר 1.3 מ׳ ובעומק של עד 3 מ׳. המגילה אינה משפיעה על דברים חיים או קסומים. החור ייעלם לאחר 3 תורים או בעקבות פקודה מקורא המגילה. כאשר החור נעלם, המגילה מופיעה שנית. ניתן להשתמש במגילה פעמיים ביום.

מקום מבטחים: על מגילה זו מצוייר רישום מפורט של חדר מואר בגודל 3 מ״ר, עם שתי מיטות, שולחן ושני כסאות; על השולחן נמצאים מזון ומשקה לשניים, על הקיר הרחוק תלויות זוג חרבות רגילות ומתחת לכל אחת מהן תלוי מגן. אם המגילה תלויה על כל משטח אנכי, ניתן להיכנס לחדר שבתמונה ולהשתמש בחפצים שבו. המזון והמשקה טהורים ויזינו כל יצור חי. ניתן להוריד גם את החרבות והמגינים ולהשתמש בהם. עם זאת, לא ניתן להוציא את החפצים אל מחוץ לחדר.

אם מורידים את המגילה, לא ניתן להיכנס לחדר או לצאת ממנו והוא נותר קיים במימד אחר. אם בזמן ההורדה נמצאים בחדר יצורים, האוויר שבחדר מאפשר להם לשרוד עד 24 שעות. ניתן להיחלץ מן המלכודת אך ורק באמצעות *משאלה*. המזון והמשקה מתחדשים בכל פעם שמורידים את המגילה. ניתן ליצור את החדר פעם ביום והוא יישאר עד 13 שעות בכל פעם; אם אין מסירים את המגילה עד אז, היא תיפול מעצמה.

ציוד: על קלף זה רשומים שמותיהם של שישה חפצים רגילים (אותם בוחר שה״מ או קובע באקראי, תוך שימוש בטבלת ציוד ההרפתקנות מפרק 4). כאשר שמו של העצם נקרא בקול, העצם מופיע במרחק 3 מ׳ מן המגילה ואילו השם נעלם. העצם יישאר עד 24 שעות או עד שהמשתמש יצווה עליו להיעלם. השם יופיע מחדש במגילה לאחר היעלמות העצם. בכל יום ניתן ליצור כל שלושה מתוך ששת העצמים הרשומים במגילה.

קוסמים (מטילי לחשים בלבד): מגילה זו היא ריקה; משתמשים בה לזיהוי השפעות קסומות. המשתמש יכול להחזיק במגילה ולפקוד עליה לזהות כל השפעה קסומה אחת נבחרת בטווח 10 מ׳. שם הלחש וההשפעה הקסומים מופיעים במגילה, יחד עם דרגת מטיל הלחש. המגילה מזהה השפעה קסומה אחת ליום.

קללה: לרוע המזל, כאשר דבר מה מן הכתוב במגילה נגלה לעין אפילו, הקורבן מקולל מיד. אין צורך בקריאה! על שה״מ להמציא את הקללה הרשומה בכל מגילה ומגילה.

להלן מספר דוגמאות לקללות נפוצות:

* הקורא הופך לצפרדע (או לכל חיה בלתי־מזיקה אחרת).
* מפלצת נודדת, בדרגה זהה לדרגת הקורא, מופיעה ותוקפת את הקורא במפתיע (התקפה חופשית עם בונוסים).
* חפץ קסם אחד, השייך לקורא, נעלם (החפץ נבחר או נקבע באקראי על־ידי שה״מ).
* הקורא מאבד דרגת ניסיון אחת, כאילו הותקף על ידי נקזן (שה״מ צריך לגלגל שוב עבור דמות מדרגה ראשונה, כדי להימנע ממוות מיידי ובלתי־הוגן).
* הקורא צריך לגלגל שוב עבור הדרישה הראשית שלו.
* פצעים עתידיים יחלימו תוך משך זמן כפול, ולחשי ריפוי ירפאו רק מחצית מן הרגיל עד להסרת הקללה.

רק לחש *הסרת קללה* (ראה פרק 3) יכול להסיר קללה מסוג זה. עם זאת, שה״מ יכול להתיר כי דב״ש כוהן או קוסם מדרגה גבוהה ירפאו את הדמות המקוללת; הדמות בתמורה תצטרך להשלים הרפתקה מיוחדת או לבצע משימה חשובה אך קשה.

ראייה: מגילה זו ריקה. כאשר מחזיקים אותה ופוקדים עליה לכתוב, היא תצייר תמונה של היצורים הנמצאים בטווח של 33 מטר, בכל אזור שנבחר על ידי המשתמש. במגילה יצויירו עד ארבעה סוגי יצורים. המגילה פועלת פעם ביום, ללא קשר למספר היצורים שצויירו.

תאורה: מגילה זו נושאת רישום של להבה. אם מדליקים את המגילה, היא תבער באור בהיר בקוטר 20 מ׳, עד 6 שעות ביום. הבעירה אינה פוגעת במגילה, אך, למרות זאת, זוהי אש ״רגילה״ (ואפשר להשתמש בה להבערת לפידים, למשל). ניתן לכבות את האש רק באמצעות מים או בפקודת המשתמש; רוח, רגילה או קסומה, אינה יכולה לגרום לה אפילו להבהב. חפץ זה עשוי לדלוק כבר בעת מציאתו.

תיחקור: המשתמש במגילה זו יכול לתחקר את כל העצמים שאינם חיים ואינם קסומים; תשובותיהם יופיעו במגילה. המגילה תציג עד שלוש תשובות ליום. התשובות ינתנו כאילו היו החפצים יצורים חיים, אך יוגבלו לאבחנות

פשוטות, כאילו יכולים העצמים לראות, לשמוע ולהריח. לא ניתן להשתמש במגילה לחקירת יצורים חיים או עצמים קסומים.

תקשורת: אלה הן למעשה שתי מגילות, האחת מאוחסנת בתוך השנייה. ניתן להפרידן בקלות. אם נכתבת הודעה במגילה אחת, היא מופיעה מיד גם בשנייה. אין הגבלת טווח, כל עוד שתי המגילות נמצאות באותו מישור קיום. אורך ההודעה יכול להגיע עד 100 מילים. אם הודעה אחת נמחקת, גם השנייה תיעלם. יש למחוק כל הודעה לפני שניתן לרשום אחרת, וקיים סיכוי של 5% (לא מצטבר) כי המחיקה תשמיד את הקסם של שתי המגילות.

בדידים, מטות וקנים

בדיד הוא מקל דק וחלק, שאורכו כ־45 ס"מ; *מטה* עוביו 5 ס"מ ואורכו כ־2 מ'; ואילו *קנה* דומה לבדיד, אך אורכו מטר אחד. בבדיד יכולים להשתמש רק קוסם או אלף, במטה יכול להשתמש רק מטיל לחשים (לעיתים רק סוג מסויים) ובקנה יכולים להשתמש כל סוגי הדמויות.

לבדיד יש, בדרך כלל, 2ק10 מטענים עם מציאתו ולמטה ישנם 3ק10; שה"מ מגלגל את המספר, שומר את התוצאה לעצמו ועוקב אחר שימוש הדמות בבדיד או במטה. אם הוא רוצה בכך, ביכולתו להשתמש במספר רב יותר של מטענים: 3ק10 לבדיד ו־2ק20 למטה. קנים הם חפצים תמידיים, ואינם דורשים טעינה מחדש. כל שימוש בהם גוזל מטען אחד, אלא אם מצויין אחרת. בכל חפץ ניתן להשתמש אחת לסיבוב לכל היותר.

תיאור הבדידים

להלן תיאור הבדידים המופיעים בטבלת המשנה לחפצי קסם 3: בדידים, מטות וקנים, בעמוד 229. שימו לב, כי בכל הבדידים הללו יכולים להשתמש רק קוסמים.

בדיד ביטול: בבדיד זה ניתן להשתמש כדי לבטל את השפעתו של בדיד או מטה אחד אחר. אם ההשפעה האחרת היא בעלת משך פעולה, הביטול אורך סיבוב אחד.

בדיד ברק: יוצר ברק (כמו השימוש בלחש הקוסמים), המתחיל במרחק של עד 80 מ' מן המשתמש ואורכו 20 מ' מנקודה זו. הקורבנות סופגים נזק חשמל של 6ק6 נקודות, אך יכולים לבצע גלגול הצלה נגד בדידים כדי לספוג רק מחצית הנזק.

בדיד גילוי אויבים: כאשר משתמשים במטען, חפץ זה גורם לכל האויבים בטווח 20 מ' (אפילו אויבים מוסתרים או בלתי־נראים) לזהור, כאילו הם עולים באש.

בדיד גילוי דלתות נסתרות: המשתמש יכול למצוא כל דלת סודית בטווח 7 מ', תוך שימוש במטען אחד עבור כל דלת סודית שנמצאה.

בדיד גילוי מלכודות: בדיד זה מצביע על כל המלכודות בטווח של 7 מ', בזו אחר זו, תמורת מטען אחד עבור כל מלכודת שנמצאה.

בדיד גילוי מתכת: בדיד זה מצביע לכיוון כל סוג של מתכת ששמה נקרא, אם היא נמצאת בטווח 7 מ' ומשקלה 1,000 יחידות עומס או יותר. המשתמש אינו יכול לגלות מהי כמות המתכת.

בדיד גילוי קסם: כאשר משתמשים במטען, חפץ זה יגרום לכל עצם קסום בטווח של 7 מ' לזהור. אם לא ניתן לראות את החפץ באופן רגיל (למשל, בתוך תיבה סמויה), הזוהר לא ייראה.

בדיד הזיות: יוצר השפעה של *חזיון תעתועים* (כמו השימוש בלחש הקוסמים). המשתמש חייב להתרכז בהזיה כדי לשמר אותה, אך בעשותו כן, הוא יכול ללכת במחצית מן הקצב הרגיל.

בדיד התמרה: בדיד זה יוצר השפעה של *שינוי עצמי* או *שינוי אחר* (כמו השימוש בלחשי הקוסמים). המשתמש חייב להכריז מהי ההשפעה הרצויה. קורבן מתנגד רשאי לבצע גלגול הצלה נגד בדידים כדי להימנע מן ההשפעה.

בדיד כדור אש: יוצר השפעה של *כדור אש* (כמו השימוש בלחש *כדור אש*) עד מרחק של 80 מ'. כל הקורבנות סופגים נזק אש של 6ק6, אך יכולים לבצע גלגול הצלה נגד בדידים, כדי לספוג רק מחצית מן הנזק.

בדיד פחד: בדיד זה יוצר חרוט פחד באורך 20 מ' וברוחב 10 מ' בקצהו הרחוק. כל הנמצא בתוך החרוט חייב לבצע גלגול הצלה נגד בדידים או לברוח מפני המשתמש, בקצב גבוה פי שלוש מהקצב הרגיל למשך 30 סיבובים.

בדיד קור: בדיד זה יוצר חרוט של קור, באורך 20 מ' וברוחב 10 מ' בקצהו הרחוק. כל הנמצא בתוך החרוט סופג נזק קור של 6ק6 נקודות, אך יכול לבצע גלגול הצלה נגד בדידים כדי לספוג רק מחצית הנזק.

בדיד שיתוק: בדיד זה יורה קרן בצורת קונכיה, כאשר משתמשים במטען אחד. אורך הקרן 20 מ' ורוחבה בקצה 10 מ', כל יצור הנפגע מן הקרן חייב לבצע גלגול הצלה נגד בדידים או להפוך משותק למשך 6 סיבובים.

תיאור מטות

להלן תיאורי המטות, המופיעים בטבלת המשנה לחפצי קסם 3: בדידים, מטות וקנים, בעמוד 229:

מטה ביטול: מגעו של חפץ זה משפיע כמו לחש *ביטול קסם* מדרגה 15, אך השפעתו חלה רק על החפץ או על ההשפעה הקסומה בהם הוא נוגע. כל שיקוי או מגילה בהם נגע יושמד כליל, וכל חפץ קסום יהפוך בלתי־קסום למשך 1ק4 סיבובים (בכלל זה שריון וכלי־נשק). השפעה זו יכולה לגרום נזק תמידי לחרבות תבוניות (לשיקול שה"מ). כל שימוש במטה צורך מטען אחד. במטה זה יכולה להשתמש כל דמות.

מטה הזקנה: מכה אחת ממטה זה מזקינה את הקורבן ב־10 שנים. מכה אחת או שתיים יהיו קטלניות עבור רוב החיות, אך בלתי מזיקות עבור רוב בני האדם. אלפים יכולים להתעלם מ־200 שנות ההזדקנות הראשונות, גמדים יתעלמו מ־50 השנים הראשונות וזוטונים יתעלמו מ־20 השנים הראשונות. אלמתים אינם מושפעים מחפץ זה. במטה זה יכולים להשתמש אך ורק כוהנים.

מטה הכאה: בכלי־נשק זה יכולות להשתמש כל הדמויות והוא גורם נזק של 2ק6 (2 עד 12) נקודות עבור כל מטען בפגיעה מוצלחת. בכל מכה ניתן להשתמש במטען אחד בלבד.

מטה יערות: במטה זה יכולים להשתמש רק דרואידים. דרואיד הנושא מטה זה מקבל לחש נוסף מכל עוצמת לחש. הלחשים הנוספים חייבים להיבחר בשעת רכישת הלחשים הרגילים (בדרך כלל, במהלך מדיטציית הבוקר). כל שימוש יומי במטה צורך מטען אחד. המטה הוא גם כלי־נשק +3 וניתן להשתמש בו כך (גורם נזק של 1ק6+3 נקודות בכל מכה) מבלי לנצל את המטען שלו.

מטה מג: במטה זה יכולים להשתמש רק קוסמים; זהו *מטה 1+*, הניחן בכל הכוחות של מטה עוצמה וכמו כן בהשפעות לחשי הקוסמים *היעלמות מעין*, *מעבר קיר*, *קורים* וזימון *יסודון*. ניתן להשתמש בו גם ליצירת סופת ציקלון (כאילו מג'יני) או לירות חרוט שיתוק (כמו מבדיד). בנוסף לכך, המשתמש יכול לשבור את המטה, וכך לשחרר את כל כוחותיו בבת אחת. מכה סופית זו היא התפוצצות, הגורמת 8 נקודות נזק עבור כל מטען שנותר במטה. כל היצורים בטווח 10 מ' (כולל המשתמש!) סופגים נזק (אך כולם מקבלים גלגול הצלה נגד מטות, כדי לספוג רק מחצית מן הנזק).

מטה נחש: במטה קסום זה יכולים להשתמש רק כוהנים; זהו מטה 1+, הגורם נזק של 1ק6+1 נקודות בכל מכה.

כאשר ניתנת לו פקודה, המטה הופך לנחש ונכרך סביב היצור המותקף. ניתן להשמיע את הפקודה בעת הכאת הקורבן. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מלפיתת הנחש. כל קורבן בגודל אדם או פחות יהיה חסר ישע למשך 1ק4 תורים, (אלא אם בעל המטה מצווה על הנחש לשחרר את הקורבן לפני כן). יצורים גדולים יותר לא ילכדו מפיתולי הנחש. מאפייני הנחש הם:

נחש: דרג"ש 5; קב"פ 3; תנ' 20 (7) מ'; # הת' 1 (מיוחד); נזק אפס (מיוחד); ניצל כ3; מר 12; נק"נ 6.

כאשר הנחש משתחרר, הוא זוחל בחזרה לבעליו והופך שוב למטה. הנחש נרפא לחלוטין עם חזרתו לצורת מטה. אם הנחש נהרג בזמן היותו בצורה זו, אין הוא יכול לשוב להיות מטה והוא מאבד את כל תכונותיו הקסומות. לחפץ זה אין מטענים.

על־פי החלטת שה"מ, אפשר לתת למטה מטענים. המשתמש יכול לבזבז מטענים כדי להוסיף בונוסים לגלגול ההתקפה של הנחש (בונוס 1+ עבור כל מטען); ניתן לנצל עד חמישה מטענים בהתקפה אחת (עבור בונוס של 5+).

ניתן להשתמש במטען כדי לרפא את הנחש בזמן קרב. המשתמש מטיל לחש ריפוי מכל סוג ומשתמש במטען אחד כדי להעביר את הריפוי לנחש. מידת הריפוי נקבעת כרגיל; אין הגבלות על הטווח.

מטה עוצמה: מטה זה יכול לשמש *כמטה הכאה*, וכמו כן ניתן להשתמש בו כדי ליצור את השפעות לחשי הקוסמים הבאות (כל אחת גורמת נזק של 8ק6 נקודות): *כדור אש*, *ברק וסופת קרח*. כמו כן, הוא יכול ליצור השפעה של *אור תמידי* או להזיז 2,400 מטי באמצעות טלקינזיס, כמו הטבעת. במטה זה יכולים להשתמש אך ורק קוסמים.

מטה פגיעה: חפץ זה משמש אך ורק כוהנים, והוא דומה להיפוכו של *מטה ריפוי*, תוך צריכת מטען אחד לכל יצור שנפגע. כל יצור בו נוגע המטה סופג נזק של 1ק6+1 (2 עד 7) נקודות (אין גלגול הצלה); יש צורך בגלגול התקפה רגיל. כל זאת, בנוסף לנזק שהוא גורם ככלי־נשק רגיל (1ק6 נקודות), אם פגע.

מטה הפגיעה יכול גם ליצור את ההשפעות הבאות, במחיר המצויין. כל השפעה זהה לצורה ההפוכה של לחש כוהנים.

שים לב, כי השימוש במטה זה מהווה פעולת תוהו.

גרימת עיוורון	2 מטענים
גרימת מחלה	2 מטענים
גרימת פצעים קשים	3 מטענים
יצירת רעל	4 מטענים

מטה פיקוד: חפץ קסום זה, המשמש את כל מטילי הלחשים, ניחן בכל הכוחות של טבעות השליטה בחיות, בבני־אדם ובצמחים (ראה תיאורים תחת "טבעות" בהמשך).

מטה ריפוי: מטה זה משמש אך ורק כוהנים, והוא מרפא 1ק6+1 (2 עד 7) נקודות נזק בכל שימוש. ניתן להשתמש בו רק פעם ביום עבור כל אדם, אך הוא ירפא כל מספר של אנשים פעם ביום. הוא אינו מכיל מטעני ריפוי ואינו משתמש בהם.

בתור אפשרות, שה"מ יכול להוסיף למטה מטענים (בנוסף ליכולות הריפוי שלו) כדי ליצור את ההשפעות הבאות, במחיר המצויין למטען:

ריפוי עיוורון	1 מטען
ריפוי מחלה	1 מטען
ריפוי פצעים קשים	2 מטענים
ניטרול רעל	2 מטענים

מטה שליטה ביסוד: במטה זה יכול להשתמש רק קוסם. ישנם תשעה סוגים למטה זה; גלגל 1ק100 כדי לקבוע מהו הסוג המדוייק שנמצא:

01־21	מטה שליטה ביסוד אוויר
22־42	מטה שליטה ביסוד אדמה
43־63	מטה שליטה ביסוד אש
64־84	מטה שליטה ביסוד מים
85־91	מטה שליטה ביסודי אוויר ומים
92־98	מטה שליטה ביסודי אדמה ואש
99־00	מטה שליטה בכוח יסודי

כל מטה הוא *מטה 2+* ויכול לשמש כך ללא ניצול המטען, תוך גרימת נזק של 1ק6+2 נקודות. מטות שליטה בשני יסודים מעניקים את כל הכוחות של שני המטות, ומטה השליטה בכוח יסודוני ניחן בכוחם של כל הארבעה.

כל מטה ניחן בכוחות הבאים כאשר הוא משמש במישור הראשוני:

* בונוס של 4+ לגלגולי ההצלה נגד התקפה המבוססת על יסוד זה.
* חסינות מוחלטת בפני התקפות של כל יסודון מסוג זה.
* יכולת לזמן כל יום יסודון בעל 8 קוביות פגיעה מסוג זה (כמו לחש הקוסמים), כל זימון צורך מטען אחד.
* יצירת השפעות דמויות־לחש, כל אחת צורכת מטען אחד לכל שימוש. להשפעות אלה מתייחסים כאילו הוטלו על ידי מטיל לחשים מדרגה 10. ההשפעות תלויות בסוג היסודון:

אוויר: *ברק, ענן מוות*
אדמה: *קורים, קיר אבן*
אש: *כדור אש, קיר אש*
מים: *קרח (סופה או קיר)*

כאשר המטה משמש במישור היסוד המתאים, כוחותיו שונים למדי. כל עוד נשאר במטה מטען אחד או יותר, הכוחות המוענקים למשתמש אינם הכוחות שצוינו לעיל, אלא הכוחות הבאים:

* חסינות לנזק מן המישור עצמו, עם טווח ראייה של 20 מ'.
* תנועה במישור בקצב של 120 מ' לתור (12 מ' לסיבוב).
* יכולת תקשורת עם כל תושב במישור.
* בונוס של 4– לדרג"ש, אם מותקף על ידי תושב המישור.

שים לב, כי המטות אינם מעניקים את היכולת לנשום במישור; יש צורך להשתמש במכשיר או בלחש אחרים לשם כך. עם זאת, בתוספת *טבעת הסתגלות ליסודות* או *קמע מסע יסודוני* מתאים, כל ההשפעות שצוינו לעיל מורחבות לרדיוס 3 מ' מסביב למשתמש.

מלבד *מטה השליטה בכוח יסודוני*, ניתן להשתמש בכל אחד מן המטות לביטול השפעות הקשורות ליסוד המנוגד לו (ראה טבלת ניגודי השליטה בעמוד 264), במחיר של מטען אחד אם ההשפעה נוצרה על ידי המטה המנוגד, ובמחיר שני מטענים אם נעשה שימוש בלחש רגיל. למשל, ניתן להשתמש במטה שליטה ביסוד אוויר כדי לבטל לחש *קיר אש* המוטל על ידי כל קוסם, במחיר שני מטענים.

ניתן לשלוח יסודון מזומן בחזרה למישור הבית שלו באותו המחיר למטען (אחד אם נוצר על ידי המטה ההפוך, שניים אם זומן באמצעות קסם), אך על המטה לגעת ביסודון (דורש גלגול התקפה רגיל).

אם מטה נלקח למישור המנוגד לו, הוא מתפוצץ מיד וגורם נזק חשמלי של 20 נקודות ונזק של 1ק8 נקודות עבור כל מטען שנותר במטה. הפיצוץ ממלא כיפה ברדיוס 20 מ'; כל היצורים בתחום ההשפעה יכולים לבצע גלגול הצלה בעונש 4–, כדי לספוג רק מחצית הנזק. אולם, האוחז במטה אינו מקבל גלגול הצלה.

תיאור קנים

להלן תיאורי הקנים המופיעים בטבלת המשנה מספר 3 לחפצי קסם: בדידים, מטות וקנים, בעמוד 229:

קנה ביטול: בקנה יכולות להשתמש כל הדמויות. קנה זה פועל פעם אחת בלבד, אך הוא מרוקן כל חפץ קסום בו הוא פוגע והופך אותו לבלתי קסום לנצח. למטרה מתייחסים כאילו היתה בעלת דרג"ש 9. שה"מ יכול לשנות את דרג"ש החפץ אם משתמשים בו בקרב (למשל, כאשר מנסים לפגוע בחרב).

חרבות תבוניות וחפצי קסם 5+ יכולים להתנגד להשפעת הקנה, אם המשתמש מבצע גלגול הצלה נגד קנים. הצלחה פירושה אך ורק עמידה מוצלחת בפני המטה; המטה ממשיך לשמור על כוחו. לחרב תבונית 5+, למשל, יש בונוס של 2+ לגלגול ההצלה.

קנה בריאות: בקנה זה יכולים להשתמש כוהנים בלבד, והוא ניחן בכל הכוחות של *מטה הריפוי*, אך אינו צורך מטענים. הוא יכול להשפיע על כל יצור אחד, אחת ליום, ללא חשיבות להשפעה שנבחרה.

קנה דרקון: בקנה זה יכולות להשתמש כל הדמויות, וקיימים עבורו שלושה סוגים; קבע את הסוג באקראי או בחר באחד הסוגים.

1ק10	נטייה	דרקון	דרג"ש	נשיפה
1־5	סדר	זהב	–2	אש/גז
6־8	נייטראלי	כחול	0	ברק
9־10	תוהו	שחור	2	חומצה

כל אחד מן הקנים הוא *קנה 5+*, הגורם נזק של 1ק8+5 (6 עד 13) נקודות למכה (אך ללא בונוסים לכוח). אחת ליום, ניתן להפוך את הקנה לדרקון קטן מן הסוג המתאים. לדרקון שנוצר יש 30 נק"פ ואפשר להשפיע עליו רק באמצעות קסם (כלי נשק, לחשים וכדומה). הוא יבין וישרת בנאמנות את בעל הקנה, כמיטב יכולתו; לדוגמה, הוא יכול לשמש כשליח, כחיית רכיבה או כשומר. הוא יילחם עד מוות, אלא אם יקבל פקודה אחרת. הדרקון אינו יודע לחשים. הוא יחזור לצורת קנה על פי פקודה; אולם, אם נהרג בצורת דרקון, הוא לא יוכל לחזור לצורת קנה ויושמד לנצח. ניתן להשתמש בלחשים ובצורות ריפוי קסומות אחרות כדי לרפא את היצור, אך לא לאחר מותו.

אם משתמש מנטייה אחרת יצר דרקון, הדרקון יתקוף את המשתמש מיד וילחם עד מוות. כאשר קורה הדבר, לא ניתן לצוות עליו לחזור לצורת קנה.

קנה התחמקות: *בקנה 5+* זה ניתן להשתמש ככלי־נשק לקרב מגע, הגורם נזק של 1ק8+5 (6 עד 13) נקודות בכל מכה (אך ללא בונוסים לכוח). ניתן להשתמש בו גם כדי להתחמק מהתקפה, אם המשתמש בוחר באפשרות זו בתחילת סיבוב. כאשר המשתמש מותקף בנשק מגע, הדרג"ש שלו מקבל בונוס 5+ כאשר הוא מתחמק; עם זאת, אין חוק זה חל על התחמקות מקליעים. כאשר משתמשים *בקנה התחמקות*, לא ניתן לנקוט בשום פעולה אחרת, מלבד תימרון הקרב הנסוג (ראה פרק 8). בקנה זה יכולות להשתמש כל הדמויות.

קנה כלי־נשק: *בקנה 5+* זה יכולים להשתמש רק גמדים, זוטונים, לוחמים, גנבים ומיסטיקנים. על־פי פקודה מן המשתמש, הקנה מתארך וניתן לחלקו לשני כלי־נשק בגודל שווה, כל אחד 2+. בדומה, ניתן לחלק כל אחד מאלה לשני כלי נשק בגודל זהה 1+. לא ניתן לחלק את הקנה בטעות, וניתן לחברו מחדש פשוט על־ידי חיבור החלקים זה לזה. כל כלי־נשק, ולא חשוב גודלו, גורם נזק של 1ק6 נקודות במכה, בתוספת בונוסים קסומים (אך לא בונוסים לכוח).

קנה נצחון: בקנה זה יכולות להשתמש כל הדמויות, והוא מעניק למשתמש מזל בלחימה (כאשר נעשה שימוש בשיטת הקרב ההמוני של מכונת המלחמה). על שיטה זו חלים הבונוסים הבאים:

* בונוס של 25+ חל על גלגול תוצאות הקרב (עד סכום כולל של 100).
* בטבלת תוצאות קרב, אם ההפרש הכללי הוא 101 או יותר, משתמשים בתוצאה של "91־100", תוך צמצום מספר הנפגעים.

קנה עצירה: רק גמד, זוטון, לוחם, גנב ומיסטיקן יכולים להשתמש בחפץ מיוחד זה. ניתן להשתמש בו *כחנית 3+*, בכל המובנים. לפקודתו של המשתמש, הוא עוצר במקום בו נמצא וניתן להזיזו רק באמצעות *משאלה*. פקודה שנייה תשחרר אותו. אם הקנה היה בתנועה כאשר נעצר, הוא ימשיך באותו כיוון כאשר ישוחרר. לדוגמה, ניתן לזרוק אותו אל עבר דלת ולפקוד עליו לעצור, ומאוחר יותר, כאשר נכנס אויב, לשחררו, כך שימשיך בתנועתו לעבר האויב (גלגול התקפה רגיל). אם המשתמש נופל, פקודה תעצור את הקנה מיד והמשתמש יוכל להיאחז בו.

קנה שילטון: בקנה זה יכולה להשתמש כל דמות, והוא עוזר לשלוט. אם שליט נושא אותו במסעו ברחבי הממלכה, הקנה מוסיף בונוס לכל גלגולי דרגת האמון, בהתאם לאחוז התושבים הצופים בו (גלגל 1ק100 לקבלת התוצאה).

01־50	10 +
51־75	20 +
76־90	30 +
91־99	40 +
00	50 +

כאשר הקנה אינו מוצג לראווה, עליו להישמר במבצר השליט. ההשפעה אורכת שלושה חודשים, אך ניתן להציג את הקנה בפני התושבים שוב, כנדרש.

טבעות

טבעת קסומה יש לענוד על אחת האצבעות או על האגודל, כדי שתפעל. עם זאת, ניתן לשאת את הטבעת ולענוד אותה רק בשעת הצורך. על כל יד ניתן לענוד רק טבעת קסומה אחת. אם עונדים יותר טבעות, הן מבטלות זו את זו ואף אחת מהן לא תפעל, מלבד *טבעת חולשה*.

כל דמות יכולה להשתמש בטבעת, אלא אם מצויין אחרת בתיאורה.

תיאור הטבעות

להלן תיאורי הטבעות המופיעות בטבלת המשנה מספר 4 לחפצים קסומים: טבעות, בעמוד 229.

אוזן: לטבעת זו, אותה עונדים על האוזן כמו עגיל, אין השפעה כאשר היא נענדת כטבעת. אולם, כאשר מסירים אותה ומניחים אותה על כל משטח (דלת, תיבה וכדומה), המשתמש יכול לשמוע את כל הרעשים במרחק 20 מ' מפני השטח. ניתן לשמוע נשימה קלה, דפיקות לב ואפילו רוחות קלילות. הטבעת פועלת שלוש פעמים ביום.

איחסון לחשים: כאשר מוצאים טבעת זו, מאוחסנים בה 1ק6 לחשים. לחשים אלה בדיוק הם גבול כוחה של הטבעת ולא ניתן להחליפם. כאשר עונדים את הטבעת, העונד יכול לדעת באופן קסום מהם הלחשים המאוחסנים בה וכיצד להטילם. לאחר שנעשה שימוש בלחש, מטיל לחשים יכול להחליפו, על־ידי הטלת הלחש המחליף ישירות על הטבעת. הטבעת לא תספוג לחשים שהוטלו על העונד. ללחשים שבטבעת יש משך פעולה, טווח והשפעה כשל הדרגה הנמוכה ביותר הדרושה לשם הטלתם. שה"מ יבחר את סוג הלחשים שבטבעת; כ־20% מטבעות אלה מכילות לחשי כוהנים.

אמירת אמת: חפץ זה מתיימר להיות טבעת אמת כאשר עונדים אותו (ראו למעלה), אך למעשה הוא פועל אחרת. כאשר העונד מנסה לראשונה לקבוע את אמיתות הצהרה, ההצהרה תראה כנכונה – אך מאותו רגע, העונד לא יוכל לשקר. העונד יצטרך לספק תשובות מלאות ונכונות לחלוטין לכל שאלה שישאל, כל עוד הוא עונד את הטבעת. הוא לא יוכל להסיר את הטבעת, עד שיוטל לחש *הסרת קללה* על ידי מטיל לחשים מדרגה 26 ומעלה.

אמירת שקר: גם חפץ זה מתיימר להיות טבעת אמת כאשר עונדים אותו, אך הוא פועל בדיוק להיפך מטבעת האמת – זאת אומרת, העונד אינו מסוגל לומר את האמת וחייב לשקר כל הזמן. לא ניתן להסיר את הטבעת, אלא באמצעות לחש *הסרת קללה*, המוטל על־ידי מטיל לחשים מדרגה 26 ומעלה.

אמת: שלוש פעמים ביום, טבעת זו מאפשרת לעונד לדעת האם הצהרה שהושמעה היא אמת או שקר. שים לב, אם האדם או היצור שביטא את ההצהרה מאמין כי היא אמיתית, תתקבל תוצאת "אמת". באמצעות טלפתיה, הטבעת מספרת לעונד על כוחותיה ברגע שהיא נענדת.

ביטחון: השפעת טבעת זו דומה לזו של *שיקוי מזל*. אם עונד הטבעת נכשל בגלגול הצלה, השחקן המשחק אותו יכול "לשנות גורל" באמצעות הכרזה, כי גלגול ההצלה היה, למעשה, מוצלח. הטבעת תבטל 1ק4 גלגולי הצלה ואז תתפורר.

בליעת לחשים: למרות שטבעת זו נראית כמו *טבעת החזרת לחשים* וגם פועלת כך, יש לה השפעה נוספת וחשובה אם המשתמש הוא מטיל לחשים. לאחר שמטיל הלחשים העונד את הטבעת הטיל לחש, הטבעת "בולעת" את כל הלחשים הנותרים שמטיל הלחשים שינן. לא ניתן להסיר את הטבעת לאחר שבלעה את הלחשים (אם כי ניתן ללמוד לחשים מחדש ולהטילם בביטחה), אלא כאשר מטיל לחשים מדרגה 25 ומעלה מטיל *הסרת קללה*. תיקון זה מאפשר רק להסיר את הטבעת, אך אינו משפיע על כוחותיה. לחש *ביטול רוע*, המוטל על ידי מטיל לחשים בדרגה 36, יהפוך את הטבעת ל*טבעת החזרת לחשים* רגילה.

החזרת לחשים: טבעת זו משקפת 2ק6 לחשים (ביום) בחזרה כלפי המטיל, כך שהעונד אינו מושפע מהם. רק לחשים מוחזרים, ולא כוחות דמויי לחש של מפלצות או השפעות דמויות לחש מחפצים. לאחר שהטבעת מגיעה למספר הלחשים שלה, היא חסרת תועלת למשך שאר היום.

הגנה +1, +2, +3 או +4: טבעת זו משפרת את דירוג השריון של העונד ב־1, 2, 3 או 4, כמצויין. לדוגמה, *טבעת הגנה +3* אותה עונד קוסם ללא שריון (דרג"ש 9) מעניקה לקוסם דרג"ש 6 כל עוד הוא עונד את הטבעת. חפץ זה גם מוסיף בונוסים לכל גלגולי ההצלה של העונד; על־פי הדוגמה שניתנה, הקוסם מקבל בונוס של +3 לגלגולי ההצלה.

גירסה שונה לטבעת זו היא *טבעת הגנה +1 עם רדיוס 1.5 מ'*. טבעת זו משפרת את דירוג השריון ואת גלגולי ההצלה של העונד באחד (כמו במקרה של טבעת הגנה רגילה +1), אך היא מעניקה את אותם הבונוסים לכל היצורים בטווח 1.5 מ' – עמיתים ואויבים כאחד! שום טבעת המגינה על אזור אינה חזקה יותר מ־+1.

הגנת חיים: טבעת יקרת־ערך זו תנטרל השפעת 1ק6 התקפות ניקוז אנרגיה. אם העונד מותקף על ידי אלמת מנקז אנרגיה (או השפעה מנקזת אנרגיה), הטבעת תאבד מטענים, אך לא יאבדו דרגות. אם מכה אחת מנקזת יותר דרגות ניסיון ממספר המטענים שנותרו בטבעת, הטבעת מתפוררת; אחרת, היא הופכת ל*טבעת הגנה +1*, לאחר שנעשה שימוש בכל המטענים.

היעלמות מעין: העונד הופך בלתי־נראה כל עוד הוא עונד את הטבעת. אם העונד תוקף או מטיל לחש, הוא הופך נראה. העונד יכול להפוך בלתי־נראה רק אחת לתור, אך אין הגבלה על משך ההיעלמות; העונד ישאר בלתי נראה כל עוד לא יסיר את הטבעת, יתקוף או יטיל לחש.

הישרדות: העונד יכול לשרוד ללא אוויר, מזון או משקה כל עוד הוא עונד את הטבעת, על־ידי שימוש במטענים שבה. הטבעת מכילה 1ק100+100 (101 עד 200) מטענים עם מציאתה. על־ידי ניצול של מטען אחד, העונד אינו זקוק למזון או למשקה במשך 24 שעות. הישרדות ללא אוויר דורשת מטען אחד בשעה. הטבעת הופכת שחורה כאשר נותרים בה חמישה מטענים או פחות.

הליכת מים: עונד טבעת זו יכול ללכת על פני כל משטח מימי מבלי לשקוע.

התחדשות: עונד טבעת זו מחדש נקודות פגיעה אבודות בקצב איטי של 1 לסיבוב. הטבעת גם מחליפה איברים חסרים; אצבע תגדל תוך 24 שעות, ואיבר שלם יכול להתחדש תוך שבוע אחד. הטבעת לא תפעל אם נקודות הפגיעה של העונד יורדות ל־0 ומטה. לא ניתן לחדש נזק שנגרם מאש או מחומצה.

הסתגלות ליסודות: ישנם שבעה סוגים שונים לטבעת זו; גלגל 1ק100 כדי לקבוע מהו הסוג המדוייק או בחר אחד מתאים.

אוויר	01־21
אדמה	22־42
אש	43־63
מים	64־84
אוויר ומים	85־91
אדמה ואש	92־98
כל היסודות	99־00

עונד הטבעת יכול, בעת הימצאו במישור היסוד המתאים, לנשום בחופשיות ולראות מבעד ליסוד הגז (המקביל לאוויר במישור הראשי).

זיכרון: בטבעת זו יכול להשתמש רק קוסם. היא מאפשרת לעונד להיזכר בכל לחש אחד שהטיל. על העונד להחליט, תוך תור אחד מרגע הטלת הלחש, כי ברצונו להיזכר בלחש זה; אז מופיע הזכרון מחדש והלחש "נלמד בשנית". הטבעת יכולה להחזיר זכרון של לחש אחד ביום.

זימון ג'יני: העונד יכול לזמן ג'יני לשירותו עד יום אחד. הג'יני ישרת ויציית לעונד הטבעת בלבד ורק בזמן שזומן. בטבעת ניתן להשתמש רק אחת לשבוע.

חולשה: כאשר עונדים טבעת זו, העונד נחלש וערך הכוח שלו הופך 3 תוך 1ק6 סיבובים. העונד אינו יכול להסיר את הטבעת, אלא אם נעשה שימוש בלחש *הסרת קללה*. אם נענדת יותר מטבעת אחת על כל יד, טבעת זו תמשיך לתפקד, למרות שהשפעת הטבעות האחרות תבוטל.

טלקינזיס: העונד יכול להזיז באיטיות חפצים בלתי מונפשים השוקלים עד 2,000 מט', על־ידי התרכזות לאורך כל הדרך, עד למרחק 17 מ'.

מהירות: עונד טבעת זו יכול, אחת ליום, לנוע ולתקוף בקצב כפול מן הרגיל למשך תור אחד. ההשפעה זהה לזו של לחש הקוסמים *האצה*, אך ניתן לגרום להשפעה זו באמצעות פקודה, ולא על־ידי הטלת לחש.

מרפא: אחת ליום, טבעת זו תספק מרפא אחד – השפעת לחש *ריפוי עיוורון, ריפוי מחלה, הסרת קללה* או *ניטרול רעל*. כל השפעה זהה ללחש הכוהנים באותו השם ומתיחסים אליה כאילו הוטלה על ידי כוהן מדרגה 25. הטבעת מפיקה את ההשפעה הרצויה כאשר העונד מתרכז ונוגע בקולט.

משאלות: *טבעת משאלות* היא חפץ רב עוצמה ביותר. הן שה"מ והן השחקנים צריכים לנהוג במשאלות בזהירות רבה. כדי למצוא את מספר המשאלות שמכילה הטבעת, גלגל 1ק10.

1־4	1
5־7	2
8־9	3
10	4

עמידות בפני אש: עונד טבעת זו לא ייפגע מאש רגילה ויקבל בונוס של +2 לכל גלגולי ההצלה שלו נגד לחשי אש ונגד נשיפת דרקון אדום. בנוסף לכך, שה"מ יוריד לעונד נקודה אחת מכל גלגול נזק (עם מינימום נזק של נקודה אחת בכל גלגול לקביעת הנזק).

קדושה: בטבעת זו יכולים להשתמש רק כוהן או דרואיד. אם עונדים טבעת זו בזמן קבלת לחשים (בדרך כלל בזמן מדיטציית הבוקר), הכוהן מקבל לחש אחד נוסף עבור כל אחת מן העוצמות 1, 2 ו־3, בהתאמה (לחשים נוספים חלים רק על דרגות לחשים שהושגו. לדוגמה, כוהן מדרגה 5 *לא* יקבל לחש מעוצמה 3). אם מסירים את הטבעת, הלחשים נשכחים (אם כי אין לכך השפעה, אם הלחשים כבר הוטלו). בנוסף, כוהן (אך לא דרואיד) מקבל בונוס של +1 על כל גלגול לגירוש אלמתים, בכלל זה הגלגול הקובע את קוביות הפגיעה של האלמתים המגורשים. הטבעת אינה משפיעה על נסיונות גירוש שאינם דורשים גלגול.

שליטה בבני־אדם: לטבעת אותה השפעה כמו לשיקוי בשם זה. ההשפעה נמשכת עד שהיא מבוטלת על־ידי עונד הטבעת, עד שהוא מסיר את הטבעת או עד שלחש *ביטול קסם* מבטל את ההקסמה.

שליטה בחיות: העונד טבעת זו יכול לשלוט ב־1ק6 חיות רגילות לכל היותר (או בחיה אחת ענקית). לחיות אין גלגול הצלה נגד השליטה. הטבעת לא תשלוט בחיות תבוניות או במפלצות דמיוניות או קסומות. העונד חייב לראות את החיות כדי לשלוט בהן. השליטה תימשך, כל עוד העונד מתרכז בחיות ואינו נע או נלחם. כאשר העונד מפסיק להתרכז, החיות חופשיות לתקוף אותו או לברוח (גלגל תגובות עם עונש 1 לגלגול). ניתן להשתמש בטבעת זו רק פעם אחת בתור.

שליטה בצמחים: לטבעת זו אותה ההשפעה כמו לשיקוי בשם זה, אך השפעתה חלה רק כל עוד העונד מתרכז.

ראיית רנטגן: העונד יכול לראות למרחק 10 מ', אפילו מבעד לקיר ואל החלל שמעבר לו, על־ידי עמידה במקום והתרכזות. ניתן לחסום את ההשפעה באמצעות זהב או עופרת. העונד יכול לסרוק אזור של 3 X 3 מ' בכל שימוש (הסריקה אורכת תור שלם) ולראות כל מלכודת או דלת סודית באזור הנבדק. טבעת זו מאפשרת לעונד לראות מבעד לעצמים צפופים פחות מאבן (כמו בד, עץ או מים) בקלות רבה יותר, עד טווח של 20 מ'. בטבעת ניתן להשתמש עד תור אחד בשעה.

ראייה: פעם ביום, עונד טבעת זו יכול לראות את כל הדברים לאמיתם, כאילו הוטל לחש כוהנים *ראיית אמת*. העונד אינו צריך להיות מטיל לחשים. ההשפעה אורכת 3 תורים.

תעתוע: העונד יאמין כי זו כל טבעת אחרת (גלגל שוב כדי לקבוע את סוג הטבעת המדומה). אולם, לטבעת אין למעשה כל השפעה ממשית. העונד לא ישתכנע בכך, אלא אם יעשה שימוש ב*הסרת קללה* כדי לבטל את ההקסמה.

חפצי קסם שונים

כל החפצים המתוארים להלן יכולים לשמש את כל סוגי הדמויות, עד פעם אחת לסיבוב, אלא אם מצוין אחרת. רוב ההשפעות הנתונות פועלות אוטומטית או מופעלות על־ידי התרכזות בלבד.

אין גבול למספר הסוגים האפשרי של חפצי קסם; המכשירים וההשפעות הנתונים כאן הם דוגמה בלבד. שה"מ יכול ליצור חפצים אחרים, בעלי כל כוח מתאים כמעט, כאוות נפשו. אולם, כאשר אתה מתכנן חפצים מעין אלה, חשוב על איזון המשחק. אם חפץ משכפל כוחות כוהניים, למשל, הוא עלול לגרום לכוהנים עצמם להפוך פחות מועילים במשחק. הקפד כי חפצים אלה יהיו נדירים, והגבל אותם באמצעות מטענים מתכלים, אחרת הם ישפיעו לרעה על המשחק.

תיאורי החפצים השונים

להלן תיאור חפצי הקסם המופיעים בטבלת המשנה מספר 5 לחפצי קסם: חפצים שונים, בעמוד 229.

אבן שליטה ביסודוני אדמה: בחפץ זה ניתן להשתמש רק פעם ביום. קוטר האבן 15 ס"מ בלבד, ושימוש בה מצריך תור אחד. האבן תזמן יסודון אדמה ותאפשר למשתמש לשלוט בו, בהתאם לכללים הרגילים לשליטה ביסודון.

בזיך לשליטה ביסודון אוויר: בחפץ זה ניתן להשתמש רק פעם אחת ביום והשימוש בו דורש תור אחד. הבזיך יזמן יסודון אוויר ויאפשר למשתמש לשלוט בו, בהתאם לכללים הרגילים לשליטה ביסודון.

ביצת פלא: חפץ מוזר זה הוא בגודל ביצת תרנגולת, אך יכול להופיע בכל צבע. הביצה נשברת כאשר היא מופלת או נזרקת (עד טווח של 20 מ'); בסיבוב הבא, מגיח ממנה יצור הגדל לגודל רגיל, ולאחר מכן, מציית לדבריו של זורק הביצה כמיטב יכולתו (שימו לב, כי היצור חייב לשמוע את פקודות המשתמש). היצור ייעלם לאחר שעת קיום אחת או כאשר ייהרג. לעולם אין לדעת איזה יצור יופיע, עד שהביצה נשברת. כדי לקבוע את סוג היצור המופיע, גלגל 1ק12.

1	בבון סלעים
2	עטלף ענק
3	דוב שחור
4	דוב גריזלי
5	חזיר בר
6	חתול, אריה הרים
7	חתול, פנתר
8	חולדה ענקית
9	לטאה, שממית
10	לטאה, דרקונית
11	נחש שחור
12	זאב רגיל

בקבוק אפריטי: חפץ זה הוא כד חתום, גדול וכבד, בגובה 1 מטר לערך. אם שוברים את החותם ומוציאים את הפקק, יצא מן הבקבוק אפריטי וישרת את הפותח פעם ביום למשך 101 ימים (או עד שמת). היצור ישוב לביתו (עיר הפליז האגדית) עם תום תקופת שירותו. הוא ישרת רק את פותח הבקבוק.

גלגל מזלות: מתקן משונה זה הוא בקוטר 3 מ', הוא מקובע לעמוד או לקיר וניתן לסובבו בקלות. הוא מקושט בדוגמת משולשים שחורים ולבנים, כולם נפגשים במרכז בו מקובע חץ ירוק; החץ אינו מסתובב עם הגלגל. ליד השפה, כל משולש שחור מעוטר בגולגולת לבנה וכל משולש לבן בלב אדום. אם מסובבים את הגלגל (פעולה אותה יכולה לבצע בקלות כל דמות בעלת כוח 3 או יותר), הוא מסתובב למשך 3 סיבובים ונעצר, כאשר החץ הירוק מצביע על אחד המשולשים (שחור או לבן, עם סיכויים שווים). יצור מוקסם אינו יכול לסובב את הגלגל, וכל משתמש יכול לסובבו רק פעם אחת ביום.

אם הגלגל הסתובב בחופשיות במשך 3 סיבובים ולא נגעו בו או הפריעו לו בשום אופן, מתרחשת השפעה קסומה, הנקבעת על־פי תוצאת הסיבוב. הגלגל אינו מושפע מקסם משום סוג, כולל *טלקינזיס*, ולא ניתן לפגוע בו בשום דרך. אם משתמשים ב*משאלה* כדי להשפיע על הגלגל, היא תגרום לו להיעלם, ולא חשוב איזו *משאלה* זו. את הגלגל יכול להזיז רק יצור בדרגה (קוביות פגיעה) 26 או יותר. משקל הגלגל 20,000 מט'. עבור כל משולש לבן או שחור שמופיע, גלגל 1ק6 ובדוק בטבלה הבאה:

משולש לבן

1 מופיעות 1,000 פ"ז
2 מופיעות 10 אבני נופך
3 מופיעה פריפה אחת
4 מופיע חפץ קסום כלשהו
5 ערך תכונה אחד גדל בנקודה אחת (עד ערך 18)
6 הדרישה הראשית או הכושר גדלים בנקודה אחת (עד ערך 18)

משולש שחור

1 ערך תכונה אחד קטן בנקודה אחת (עד ערך 3)
2 הדרישה הראשית קטנה בנקודה אחת
3 הכושר קטן בנקודה אחת
4 החפץ הקסום בעל הערך הנמוך ביותר מתפורר
5 כל החפצים הבלתי־קסומים, מלבד בגדים, מתפוררים
6 מוות (ללא גלגול הצלה)

שה"מ יכול לבחור או לקבוע באקראי את תוצאת הסיבוב. אם הוא מעוניין בכך, בסיבוב יכולים להיות 1 עד 20 1 עד 100 או כל כמות אחרת של משולשים, וניתן להרכיב טבלה עם תוצאות מגוונות יותר.

גלגל מרובע: "גלגל" מוזר זה, בגודל גלגל עגלה רגיל, הוא חסר ערך בדרכים או באזורים שטוחים אחרים, מכיוון שהוא מרובע לחלוטין. עם זאת, כאשר הוא מקובע כראוי לעגלה, הוא מאפשר תנועה קסומה דרך הרים ומדבריות חסרי שבילים. עגלה בעלת גלגל מרובע אחד יכולה להימשך על־ידי שני סוסים ולנוע בקצב של 7 מ' לתור; עם שני גלגלים, היא תנוע 10 מ' לתור; עם שלושה, 14 מ' לתור; ועם ארבעה, אפשרי קצב רגיל של 20 מ' לתור.

גלגל ציפה: חפץ זה נראה כגלגל עגלה רגיל, אך הוא מאפשר לכל עגלה עליה הוא מורכב לצוף במים. גלגל ציפה אחד מאפשר השטת עגלה מעבר לנהר או לנחל, כשהיא מועמסת ב־10,000 מט' לכל היותר, מבלי לשקוע. כל גלגל ציפה נוסף מאפשר לשאת עוד 5,000 מט', עד למקסימום הרגיל לעגלה – 25,000 מט'. ניתן לנוע גם בביצות, אך בקצב איטי ביותר, אלא אם נמצאת חיית משיכה ימית בקרבת מקום.

גלגל ציפה מקולל ייתקע במקומו במרכז כל נהר או נחל, ואי אפשר להזיזו עד שמטיל לחשים מדרגה 15 או יותר יטיל לחש *הסרת קללה*. הדבר יאפשר להמשיך ולהתקדם, אך הקללה תחזור בשימוש הבא, עד להשמדת הגלגל.

גלימת אלפים: לובש גלימה זו הוא כמעט בלתי־נראה (גלגל 1ק6; הוא נראה רק בתוצאת 1). הלובש מתגלה לעין כאשר הוא תוקף או מטיל לחש, ולמשך תור שלם אינו יכול להפוך שוב לבלתי־נראה.

גלימת השתקפות: חפץ זה מעוות קרני אור; העוטה אותו נמצא למעשה במרחק 1.5 מ' מן המיקום המשוער. הגלימה מעניקה בונוס של +2 לגלגולי ההצלה של הלובש נגד לחשים, בדידים/מטות/קנים והפיכה לאבן. התקפות פנים־אל־פנים על הלובש מגולגלות בעונש 2–, ורוב אש הקליעים תחטיא אוטומטית.

חבל טיפוס: זהו חבל דק וחזק, באורך 17 מ', המטפס לכל כיוון לשמע פקודה מבעליו. הוא יכול להדק את עצמו אל כל משטח בולט ויישא עד 10,000 מט'.

חגורת כוח ענקים: חפץ זה מעניק ללובש סיכויי פגיעה כשל ענק גבעות. הלובש אינו גורם נזק כפול באמצעות כל כלי־נשק בו הוא משתמש.

חרפושית הגנה: חפץ זה סופג מיידית כל קללה (בין אם מלחש, מגילה או השפעה אחרת). הוא גם יספוג *אצבע מוות* (לחש כוהנים הפוך ל*החייאת מתים*). החרפושית תפעל 2ק6 פעמים לפני שתהפוך חסרת ערך.

כדור בדולח: בחפץ זה יכולים להשתמש רק אלף או קוסם. בעליו יכול להסתכל לתוכו ולראות כל מקום או חפץ כמות שהם באותו רגע. הוא יפעל שלוש פעמים ביום, והתמונה תשמר למשך תור אחד. לא ניתן להטיל לחשים דרך כדור הבדולח. ככל שהאזור או החפץ מוכרים יותר, התמונה תהיה ברורה יותר.

כדור בדולח עם שמיעה על חושית: פועל כמו כדור בדולח רגיל, אך בתוספת היכולת להאזין לרעשים דרך אוזני יצור באזור הנצפה. רק קוסם יכול להשתמש בו.



כדור בדולח עם תע"ח: גם הוא פועל כמו כדור בדולח רגיל, אך בתוספת היכולת להאזין למחשבות היצורים הנצפים. רק קוסם יכול להשתמש בו.

כפפות כוח עוג: כפפות אלה מעניקות ללובש ערך כוח 18, בתוספת כל הבונוסים הרגילים. אם הלובש אינו משתמש בנשק, הוא יכול להכות באגרוף אחד כל סיבוב, עם בונוס של 3+ לגלגולי הפגיעה ועם 1ק4 נקודות נזק.

לוח זיהוי: חפץ יקר ערך זה, בו יכולים להשתמש רק מטילי לחשים, יכול לזהות חפצי קסם מרוב הסוגים. זוהי פיסת ציפחה (אבן), האחוזה בחוזקה במסגרת עץ מקושטת, שגודלה לרוב 30 סמ"ר (אם כי קיימים לוחות בגדלים שונים, קטנים וגדולים יותר). המשתמש אוחז את הלוח בצורה אופקית ומניח עליו חפץ קסום. כאשר מרימים את החפץ, שמו מופיע על הלוח. אם לחפץ יש מילות פקודה, בכל זיהוי תופיע על הלוח אחת. הלוח יחזור על עצמו רק כאשר כל מילות הפקודה כבר ניגלו.

עם זאת, חפצים מקוללים יכולים לשטות בלוח בקלות, והוא אינו יכול לזהות את מספר מטעניו של חפץ או את יכולותיו המיוחדות. *שיקוי רעל* יזוהה בטעות כסוג אחר. כל חפץ מקולל יזוהה כחפץ רגיל (יש למלא בקפדנות אחר הנחיות אלה, אחרת המיסתורין האופף עצמים מעין אלה ייעלם).

הלוח יכול לכלות עד 10 מטענים ביום; החפצים המזוהים מצריכים את כמויות המטענים הבאות בכל שימוש:

חפצי קסם זמניים	
שיקוי	2
קליע	3
בדיד	4
מטה	5
חפצי קסם תמידיים	
כל כלי־נשק קסום תמידי	6
שריון או מגן	7
טבעת או קנה	8
חפץ שולי כלשהו*	10
חפץ חשוב כלשהו*	מיוחד

* ערכם ותדירותם של חפצים כאלה בהרפתקה יקבעו על־פי שיקול דעתו של שה"מ. חפץ "חשוב" ניתן לזיהוי, אך הוא הופך את הלוח לחסר ערך למשך 1ק4 ימים.

מגפי אלפים: הנועל מגפיים אלה יכול לנוע בשקט מוחלט כמעט (גלגל 1ק10, הוא יישמע רק בתוצאת 1).

מגפי מהירות: הנועל אותם יכול לנוע במהירות רכיבה על סוס (80 מ' (27) מ') למשך 12 שעות, ולאחר מכן, עליו לנוח יום שלם.

מגפי צעידה וזינוק: הנועל אותם אינו זקוק למנוחה במהלך תנועה רגילה. הוא יכול גם לבצע זינוקים אדירים, עד לגובה 3 מ' ולמרחק 10 מ'.

מגפי ריחוף: הנועל אותם יכול לרחף (כאילו השתמש בלחש הקוסמים). אין הגבלה על משך הפעולה.

מדליון תע"ח, טווח 10 מטר: מדליון קסום זה תלוי על שרשרת ונענד סביב הצוואר. אם העונד מתרכז למשך סיבוב אחד, הוא יכול לקרוא את מחשבותיו של כל יצור אחד בטווח 10 מ'. העונד יכול לנוע כרגיל, אך אינו יכול להילחם או להטיל לחשים בעודו מתרכז. על שה"מ לגלגל 1ק6 בכל פעם שנעשה שימוש בחפץ זה; תוצאת 1, פירושה כי המדליון ישדר את מחשבות המשתמש לכל הנמצא בטווח 10 מ'! שה"מ יכול להתיר גלגול הצלה נגד לחשים, כדי למנוע מן המדליון לקרוא את מחשבות היצור.

מדליון תע"ח, טווח 30 מטר: חפץ זה זהה למדליון תע"ח, טווח 10 מטר, אך הטווח שלו רחב יותר.

מחסום אימונים: חפץ זה הוא מתקן העשוי מרצועות עור עם אבזמי מתכת, וניתן לחזקו בפי כל חיה או מפלצת בעלת התקפת נשיכה. המחסום גדל או מתכווץ כדי להתאים ליצור, והקורבן יכול לנשום אך לא לנשוך (או לדבר) בעודו לובש אותו. המחסום יינעל מיד באמצעות מלת פקודה (התייחס אליו כאל *מנעול קסמים* שהוטל על־ידי קוסם מדרגה 15) וישוחרר באמצעות מלת פקודה נוספת. ניתן לפקוד על המחסום ככל שרוצים.

מחתה לשליטה ביסודוני אש: בחפץ זה ניתן להשתמש רק פעם ביום. השימוש בו מצריך תור אחד והוא יזמן יסודון אש, שיאפשר למשתמש לשלוט בו בהתאם לכללים הרגילים לשליטה ביסודון.

מטאטא מעופף: כאשר המטאטא מקבל פקודה מילולית, הוא נושא את בעליו באוויר במהירות 80 מ' לסיבוב. ניתן לשאת אדם אחד נוסף (או מטען של עד 2,000 מט'), אך המטאטא יאט את מהירותו ל־60 מ' לסיבוב.

מנורת בעירה ממושכת: מנורה זו זהה למנורת הרפתקן רגילה. היא עשויה מתכת, ומורכבת מתא נמוך יותר לשמן, ידית ותריסים סביב הגוף, להגנת הלהבה מפני רוח. כאשר ממלאים אותה בשמן ומדליקים אותה כמנורה רגילה, היא תבער ותאיר מבלי לצרוך שמן. אם מכבים את הלהבה במים, מנורת הבעירה הממושכת הופכת בלתי קסומה.

מנורת הוריקן: חפץ זה נראה ופועל כמנורת בעירה ממושכת בכל המובנים, אולם רק לאחר שהסערה שלו חולפת, כמתואר להלן. בעת מציאתה, המנורה סגורה תמיד. כאשר פותחים את התריסים, פורצים מן המנורה משבים עזים של רוח וגשם, אשר מהממים את הפותח (שאינו זוכה לגלגול הצלה) ואת כל מי שנמצא בטווח 10 מ'. "הוריקן" זה נמשך 3 סיבובים; כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, ומי שנכשל מופל כתוצאה מן הרוחות. במקרה כזה, כל חפץ שהוא נושא (מלבד בגדים ו/או שריון, אך כולל כיסויי ראש, כפפות, אוצר וכדומה) מועף מידיו או מגופו, נוחת ומתפזר בטווח של מטר. גלגול הצלה מוצלח מורה כי הקורבן נפל ארצה בזמן, כשהוא לופת בחוזקה את כל חפציו. מאותו רגע ניתן להשתמש במנורת ההוריקן כמנורת בעירה ממושכת עד סוף היום. המנורה מחדשת את השפעת ה"הוריקן" שלה כל 24 שעות, ויש להפעיל השפעה זו שוב, לפני שהמנורה הופכת מועילה יותר.

מסמר אצבע: חפץ זה נראה כמסמר הברזל הרגיל בו השתמשו נגרי ימי־הביניים – אורכו 2,5 עד 10 ס"מ והוא גס למדי. כאשר מוצאים אותו בין חומרי בניין אחרים, ניתן בקלות לפספס אותו, אלא אם משתמשים בלחש *גילוי קסם*.

אם טועים וחושבים כי זהו *מסמר הצבעה* ופוקדים עליו לפעול, המסמר נעלם. בפעם הבאה, כאשר המשתמש מנסה לחמוק מתשומת ליבו של אויב (על ידי התחבאות, היעלמות וכדומה), המסמר מופיע שוב, בצורת אצבע גדולה וזוהרת, ומצביע על הדמות למשך 1ק6 סיבובים. מסמר

האצבע עשוי להופיע שוב במהלך כל ניסיון דומה מאותו רגע (סיכוי של 25% כל פעם), אך *הסרת קללה* תגרום לו להיעלם לנצח.

מסמר הצבעה: חפץ זה נראה כמסמר נגרות רגיל. אם המשתמש יודע את מלת הפקודה שלו, הוא יכול לגרום לו להצביע על כל חפץ בלתי־קסום שהוא קורא בשמו (דלת, גרם מדרגות, פיסות זהב וכדומה); המסמר הופך לאצבע עשויה עצם ומצביע לכיוון החפץ הקרוב ביותר מסוג זה. הוא ימשיך להצביע לעבר החפץ למשך תור אחד ואז יחזור לצורת מסמר. אין הגבלה על טווח הגילוי של המסמר, אך הוא אינו יכול לגלות יצורים חיים או אלמתים משום סוג, חפצי קסם או השפעות לחש. מסמר ההצבעה פועל פעם ביום.

מראה ללכידת חיים: חפץ יחודי זה מאחסן יצורים בגודל אדם או פחות לתקופה בלתי מוגדרת. כל יצור כזה, המסתכל אל תוך המראה, חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להישאב לתוכה (עם כל הציוד והאוצר שלו). המראה יכולה לאחסן עד 20 יצורים; כאשר היא מלאה, שום יצור נוסף לא יילכד. יצורים הכלואים במראה אינם מזדקנים ואינם זקוקים למזון או לאוויר, אך הם חסרי־אונים לחלוטין. כל אחד יכול לשוחח עם היצורים הלכודים במראה (אם הם מדברים באותה שפה). אם המראה נשברת, כל היצורים הלכודים בתוכה משתחררים מיד. אולם, ניתן לשחרר יצורים לכודים גם על־ידי *משאלה*.

משחה: קרם לבן זה נמצא בתיבת עץ קטנה עם מילוי כותנה. אם מורחים את כל כמות המשחה על פיסת עור כלשהי של המקבל, נוצרת השפעה קסומה. לכל המשחות מראה, ריח וטעם זהים. כדי לקבוע מהו הסוג שנמצא, גלגל 1ק6 ובדוק בטבלה הבאה. שה"מ יכול להוסיף סוגי משחות נוספים, כרצונו.

1. *ברכה:* משחה זו מעניקה למשתמש בונוס 2– לדירוג השריון שלו ובונוס 2+ לכל גלגולי ההצלה שלו למשך תור אחד.
2. *ריפוי:* משחה זו מרפאת נזק של 2ק6+2 נקודות.
3. *רעל:* משחה זו נראית כמשחת ברכה, אך למעשה היא רעל ועל המשתמש לבצע גלגול הצלה נגד רעל עם עונש 2– או למות.
4. *פציעה:* משחה זו נראית כמשחת ריפוי, אך למעשה היא גורמת לנזק כוויה קשה של 2ק6 נקודות, אותו ניתן לרפא רק באמצעות *משחת הרגעה*, לחש *ריפוי־כל* או *משאלה*.
5. *הרגעה:* משחה זו מרפאת כל נזק כוויה של המשתמש, ולא חשוב גודלו או אם הוא קסום או רגיל.
6. *שיזוף:* משחה זו מעניקה לעורו של המשתמש גוון עז (הנקבע באקראי מבין האפשרויות: אדום, צהוב, כתום, כחול, ירוק או חום). לא ניתן לבטל את ההשפעה, אך היא תדהה בהדרגה תוך 1ק4 חודשים.

סירה תת ימית: חפץ זה נראה כסירת נהר רגילה (ראו פרק 4) וניתן להשתמש בו כך. אולם, מכיוון שזוהי סירה קסומה, דירוג השריון שלה הוא 4 ויש לה 40 נקודות גוף ספינה. היא מופעלת על ידי מלת ציווי קסומה, הידועה למי שיצר אותה; אפשר שדמויות המוצאות סירת תת־ימית יצטרכו לצאת להרפתקה כדי לגלות את מלת הציווי שלה. אם מלת הציווי ידועה, אין צורך בחותרים או במלחים. הסירה תמלא פקודות כגון: להתחיל, לעצור, לפנות שמאלה, לפנות ימינה, להפסיק לפנות (תוך שמירה על אותה מהירות), לצלול, להתיישר ולצוף. כאשר היא מתחת למים, הסירה מייצרת השפעה של *נשימת מים*, ובכך מגינה על הנוסעים ועל הצוות, כל עוד הם נוגעים בה. בסירה התת ימית ניתן לקבוע מאחזים, כך שהנוסעים לא יסחפו ממנה.

הערה: שה"מ יכול להחליט ליצור סירות קסומות דומות, השטות רק על קרח, על חול, באוויר וכדומה.

פאוץ' בטחון: חפץ זה הוא בגודל שק גדול (תכולתו 600 מט'). כל ניסיון לגנוב אותו יגרום לו לצעוק ללא הפסקה "גונבים אותי!" (בשפה המדוברת) במשך שעה. צעקותיו ישמעו למרחק 40 מ'. אם בעליו אוחז אותו ופוקד עליו לשתוק, הוא יציית, אך ישוב לצעוק אם ייגנב בשנית.

פעמון הזמן: אורכו של מקל מתכת פשוט זה הוא 7.5 ס"מ והוא עשוי מתכת כסופה. על־פי פקודה, הוא יעקוב אחר חלוף הזמן ויצלצל בדיוק כל שעה – את הפעמון יכול לשמוע כל מי שנמצא בטווח 20 מ' (ללא חשיבות לקירות מפרידים, סלעים וכדומה). אם הוא מעומעם על ידי לחש *שקט ברדיוס של 5 מ'*, הפעמון יבטל את לחש השקט, אך באותו תור קולו יתעמעם לטווח של 10 מ'.

פקודה נוספת תגרום לפעמון לשנות את צבעו. צידו האחד יצבע זהב, והצבע יתפשט לאט, לאט אל צידו השני במשך שעה. מלת פקודה שלישית תגרום לפעמון להפסיק לצלצל או להפסיק לשנות את צבעו, אך רק לאחר תור אחד מרגע מתן הפקודה.

קולמוס העתקה: קולמוס זה הוא נוצה גדולה, אותה ניתן לטבול בדיו ולהשתמש בה ככלי כתיבה. רק מטילי לחשים יכולים להשתמש בקולמוס זה, וניתן לצוות עליו להעתיק כל לחש למגילה. הוא יעתיק רק לחש אחד בשבוע, לכל היותר. את המגילה המקורית יש לשרוף, ואת האפר יש לערבב עם דיו נדירה (שמחירה 1,000 פ"ז). לאחר מכן ממקמים את הקולמוס על מגילה ריקה, בצירוף כסת דיו המכילה את הדיו המתאימה. למשמע פקודה, הקולמוס מתחיל לכתוב, כשהוא יוצר שני לחשים זהים על המגילה במקום המקור היחיד. אם המגילה השרופה מכילה שני לחשים או יותר, רק לחש אחד יועתק – הלחש מן העוצמה הנמוכה ביותר או (אם יש יותר מלחש אחד בעוצמה הנמוכה ביותר) לחש שנבחר באקראי. הקולמוס לא יעתיק מגילות הגנה או כל כתוב אחר מלבד מגילות לחשים.

לרוע המזל, יש סיכוי של 25% לשימוש, כי הדיו שבקולמוס יתייבש לפתע ויהרוס את המגילה כולה. את הכתם שנוצר ניתן להסיר רק באמצעות *משאלה*.

קמע מעבר יסוד: ישנם חמישה סוגי קמעות. גלגל 1ק10 כדי לקבוע מהו סוג החפץ המדוייק שנמצא.

1־2	קמע אוויר קטן
3־4	קמע אדמה קטן
5־6	קמע אש קטן
7־8	קמע מים קטן
9־10	קמע גדול (כל היסודות)

קמע קטן: חפץ זה הוא סגולה עגולה, העשויה להיות תלויה על שרשרת; ישנו סוג מתאים עבור כל יסוד. במרכז החפץ חרוט משולש ומעליו סמל (אחד מעשרת הסמלים של דרגות היסודות). במישור הראשוני, המשתמש יכול ללחוץ על הסמל המרכזי בעודו מטיל לחש זימון יסודון; הקמע יהפוך את ההשפעה, כשהוא שולח את העונד למישור היסוד המתאים. כל עוד המשתמש עונד את הקמע, הוא יכול לנשום את חומר היסוד כאילו היה אוויר נקי וצלול, וראייתו משתפרת (בדרך כלל בטווח של 40 עד 400 מ'; תלוי בתנאים).

קמע גדול: לחפץ זה כוחות הדומים לכוחות הקמע הקטן, אך הם חלים על כל מישורי היסוד. חרוטים עליו ארבעה סמלים משולשים של המישורים, הנפגשים במרכז. עשרת הסמלים של דרגות היסודות מצויירים מסביב לקצה. אם יודעים את מילות הפקודה המתאימות, העונד יכול גם לכפות על יסודון לציית להוראות. הדבר מצריך מטען אחד; הקמע יכול לכלות עד עשרה מטענים במסע למישור יסוד.

קסדת טלפתיה: חפץ זה נראה כקסדה מפוארת. החובש קסדה זו יכול לשלוח הודעות, באמצעות מחשבה בלבד, לכל יצור בטווח 30 מ'. היצור המקבל את הודעות המחשבה יבין אותן (אך יכול לסרב להגיב). החובש יכול גם לקרוא את מחשבותיו של יצור חי הנמצא בטווח זה. כדי להפעיל את הקסדה, על החובש להתרכז ביצור ואינו יכול לנוע או להטיל לחשים באותו הזמן. אם היצור נכשל בגלגול הצלה נגד לחשים (או מתיר את קריאת המחשבות), החובש יכול להבין את מחשבות היצור.

קסדת קריאה: החובש יכול לקרוא כל כתב, ללא קשר לשפה או לתכונות הקסומות של הכתוב. הדבר אינו מאפשר לדמות להשתמש במגילות לחשים, אלא אם היא עושה זאת באופן רגיל. עם זאת, הקסדה היא עדינה, ותושמד אם הלוחם ייהרג. כל מכה שיספוג החובש עלולה (סיכוי של 10%) להשמיד את הקסדה.

קסדת שינוי נטייה: חפץ זה נראה כקסדה מפוארת. כאשר חובשים את הקסדה, היא משנה מיד את נטיית החובש (שה"מ יקבע את הנטייה החדשה באופן אקראי). ניתן להסיר חפץ זה רק באמצעות לחש *הסרת קללה*, אך החובש יתנגד להסרה. אולם, עם הסרת הקסדה שבה הנטייה המקורית. בתור אפשרות, שה"מ יכול להרשות לדמות להוריד את הקסדה לאחר שיבצע משימה או הרפתקה מיוחדת.

קסדת שיעתוק: בקסדה זו יכולים להשתמש רק קוסמים, והיא מאפשרת לחובש לשעתק את עצמו (כמו לחש הקוסמים, כולל הסיכויים לטעות) או לנסות לשעתק יצור או עצם אחר. קורבן סרבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להימנע מההשפעה. לאחר שימוש אחד, הקסדה לא תפעל עוד. אם בשלב זה מטילים עליה לחש *שיעתוק*, המשתמש יוכל לשעתק את עצמו ככל שירצה, עד פעם בסיבוב, בלי שימוש במטענים. עם זאת, בכל פעם שמשתמשים בקסדה לשיעתוק יצור או חפץ אחר, היא שוב הופכת חסרת תועלת ומצריכה לחש *שיעתוק* נוסף להפעלה מחודשת.

קערת שליטה ביסודוני מים: בחפץ זה ניתן להשתמש רק פעם ביום. קוטר הקערה הוא מטר אחד והשימוש בה מצריך תור אחד. הקערה תזמן יסודון מים ותאפשר למשתמש לשלוט בו, בהתאם לכללים הרגילים לשליטה ביסודון.

קרן הנפץ: כאשר נושפים בה, קרן זו יוצרת חרוט קול, באורך 30 מ' וברוחב 7 מ'. קורבנות באזור זה סובלים מנזק של 2ק6 נקודות וחייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות מוחרשים למשך תור אחד; מבנים וספינות סופגים נזק של 1ק8 נקודות. בקרן ניתן לנשוף אך ורק פעם בתור.

שטיח מעופף: חפץ זה יכול לשאת אדם אחד במהירות של עד 100 מ' לתור, שני אנשים במהירות 80 מ' לתור או שלושה אנשים במהירות

60 מ' לתור. הוא לא יישא יותר משלושה אנשים על ציודם. בתור אפשרות, שה"מ יכול לומר, כי השטיח יישא עומס של 6,000 מט', אך אז יש לחשב את משקל הנוסעים.

שרשרת הגנה מכדור בדולח ותע"ח: עונד חפץ זה מוגן אוטומטית מפני ריגול של כל משתמש בכדור בדולח או בכל סוג של תע"ח.

תופי בהלה: לתופי דוד אלה אין כל השפעה על יצורים הנמצאים בטווח 3 מ' מהם. אולם, בעת השימוש בהם, כל היצורים בטווח 3 עד 80 מ' חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לברוח מן המשתמש למשך 3 תורים מלאים. אם משתמשים בשיטת המוראל, אין צורך בגלגול הצלה, אך כל יצור צריך לבצע בדיקת מוראל, עם עונש 2+ לגלגול.

תיק זולל: חפץ זה נראה כמו תיק קטן רגיל, אך כל דבר המוכנס אליו נעלם. כל אחד יכול להכניס את ידו אל תוך התיק ולמצוא את התכולה באמצעות מישוש – אם התכולה עדיין בפנים! אם אין מוציאים את התכולה תוך 1ק6+1 (7 עד 12) תורים, היא אובדת לנצח. התיק לא ישפיע על יצורים חיים, אלא אם היצור כולו נדחס אל תוך התיק. דבר זה אפשרי רק עם יצורים קטנים מאוד.

תיק רחב ידיים: תיק זה נראה כמו תיק קטן רגיל, אך כל חפץ המונח בתוכו נעלם. כל אחד יכול להכניס את ידו פנימה ולמצוא את התכולה באמצעות מישוש. התיק יכיל, למעשה, אוצרות בעומס של עד 10,000 מט', אך משקלו יהיה רק 600 מט' כשהוא מלא. ניתן להכניס לתיק רק חפצים שגודלם אינו עולה על 3 x 1.5 x 1 מ'. חפץ גדול מכך לא ייכנס.

שריונות ומגינים

כדי להשתמש בטבלת המשנה מספר 6 לחפצי קסם: שריונות ומגינים, בעמוד 230, גלגל 1ק100 כדי לקבוע את גודל השריון ובדוק בטור המתאים. לאחר מכן, גלגל 1ק100 כדי לקבוע את סוג השריון (עור, מקובע, לוחות וכדומה). אם התוצאה מורה על סוג שריון שאינו נמצא בשימוש בהרפתקה שלך (לדוגמה, ישנם שה"מים שאינם מאפשרים חליפת שריון), גלגל מחדש לתוצאה חדשה. תוך שימוש בטור המתאים לסוג השריון (או המגן) המזוהה בטבלת המשנה להתאמות דרג"ש, בדוק את השינוי בדרג"ש והפחת את הבונוס מהדרג"ש הבסיסי של סוג שריון זה. כמו כן, בדוק מהו הסיכוי לכוחות מיוחדים באותה טבלה. אם מגלגלים מספר הזהה לסיכוי לכוח מיוחד או נמוך ממנו, בדוק בטבלת המשנה לכוחות מיוחדים (כוחות מיוחדים מתוארים בהמשך).

הדרג"ש הבסיסי והדרג"ש הסופי המתקבל לאחר ההתאמה, מצוינים בהמשך. זכור, כי כאשר משתמשים במגן, מוסיפים את הדרג"ש שלו לזה של שריון הדמות.

דרג"ש בסיסי	סוג שריון	התאמת הדרג"ש				
7	עור	6	5	4	3	2
6	קשקשים	5	4	3	2	1
5	שרשראות	4	3	2	1	0
4	רצועות	3	2	1	0	–1
3	לוחות	2	1	0	–1	–2
0	חליפת שריון	–1	–2	–3	–4	–5
–1	מגן	–2	–3	–4	–5	–6

לדוגמה, לוחמת מצאה שריון *שרשראות 3+* והחליפה את שריון הקשקשים הרגיל שלה (דרג"ש 6) בשריון החדש. הדרג"ש החדש שלה יהיה עתה 2. אם היא מוצאת גם *מגן קסום 2+* ומחליטה להשתמש בו, הדרג"ש שלה יהפוך ל־1– (דרג"ש 2 + 3– = 1–).

סוגי השריון עצמם תוארו בפרק 4. לגירסאות הקסומות ישנן אותן הגבלות על סוג, והדמויות עדיין חייבות לפעול על־פי הגבלות אלה.

שים לב, כי שריון ומגינים, אותם מכינים עבור בני־אדם, גמדים ואלפים, נחשבים מ"מידה רגילה", ואילו ציוד זוטונים נחשב קטן הרבה יותר וציוד ענקים גדול הרבה יותר. לדוגמה, מגן של זוטון אינו מעניק כל הגנה לדמות בגודל רגיל, אך במגן במידה רגילה יכול להשתמש כל אחד – כולל זוטון. למגן בגודל ענק מתייחסים כאל כפול מן הרגיל בגודלו, והוא מקבל בונוס 2+ לדרג"ש.

שריון ומגינים מקוללים

שריון ומגינים יכולים להיות מקוללים. שה"מ יגלגל 1ק8 כאשר נמצא אחד מהם באוצר; תוצאה של 1 מורה כי החפץ מקולל. כאשר עוטים בפעם הראשונה שריון מקולל, הוא נראה כסוג השריון שגולגל בתחילה בטבלת המשנה לשריונות ומגינים. אולם, כאשר הדמות נכנסת לראשונה לקרב עם מפלצות, השריון גורם לכך שיהיה קל יותר לפגוע בה, על־ידי עונש השווה לבונוס המקורי. מרגע שהשריון גילה את אופיו האמיתי, הוא אינו יורד מן הלובש; יש צורך בלחש *הסרת קללה* ארוך מספיק, שיאפשר לדמות להוריד את השריון, או שכוהן מדרגה 36 יטיל לחש *הסרת קללה* כדי להסיר את הקללה לתמיד, ואז יוכל הלובש ליהנות מן השריון הקסום שלו על כל יתרונותיו.

תיאור כוחות מיוחדים

לשריון ולמגינים יכולים להיות כוחות מיוחדים, בהם ניתן להשתמש פעם ביום לכל היותר, אלא אם מצוין אחרת. כאשר גם השריון וגם המגן הנלבשים ניחנים בכוחות מיוחדים, בכל סיבוב יכולה לפעול רק השפעה אחת, לפי בחירת המשתמש, אלא אם מצויין אחרת בתיאור. שים לב, כי בשריונות ובמגינים בעלי כוחות מיוחדים יכולה להשתמש כל דמות שיכולה להשתמש במגן ובשריון; אין הגבלות נוספות.

להלן תיאור הכוחות המופיעים בטבלת המשנה לכוחות מיוחדים (בטבלת המשנה 6 לחפצים קסומים: שריונות ומגינים, בעמוד 229):

אתרליות: המשתמש יכול להפוך אתרלי על־פי פקודה ולהישאר במצב זה ככל שירצה. המשתמש יכול לחזור למישור הראשוני באמצעות מלת פקודה נוספת. בכל מלת פקודה ניתן להשתמש פעם ביום.

האצה: עם קבלת פקודה, השריון או המגן משפיעים על המשתמש כמו לחש *האצה*, השפעה המאפשרת לו לנוע בקצב כפול מן הרגיל ולתקוף מספר כפול של תקיפות (כמו לחש הקוסמים מעוצמה 3). *ההאצה* אורכת תור אחד בלבד וניתן להשתמש בה פעם ביום.

החזרה: אם מוטל על המשתמש לחש *אור* או לחש *אור תמידי*, השריון או המגן יחזירו אותו אוטומטית אל המטיל, אשר חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להתעוור (כמתואר בתיאור הלחש המתאים). החפץ יחזיר עד שלושה לחשים ביום. בנוסף לכך, כאשר המשתמש נמצא בקפא"פ עם יצור בעל התקפת מבט, הסיכוי להחזרת המבט הוא כאילו מוחזקת מראה, אך ללא עונש 2– לגלגולי ההתקפה של המשתמש (המייצג את הסרבול שבניסיון להחזיק את המראה ולתקוף בו בזמן).

היעלמות מעין: על־פי פקודה, השריון או המגן הופכים את המשתמש לבלתי נראה, כאילו הוטל עליו לחש קוסמים מעוצמה 2. בנוסף לכך, השריון או המגן עצמם יכולים להפוך בלתי נראים שלוש פעמים ביום, גם כן על פי פקודה מן המשתמש.

הסרת קללה: שריון או מגן אלה אינם יכולים להיות מקוללים בעצמם כאשר מוצאים אותם. עם קבלת פקודה, החפץ יוצר השפעת לחש *הסרת קללה* על המשתמש בלבד, כמו מטיל לחשים מדרגה 36 (מוריד אוטומטית קללה אחת). שים לב, חפץ זה יפעל בסך הכל שלוש פעמים, בקצב של פעם ביום לכל היותר. לאחר ניצול כל שלושת המטענים, לא נשארות יכולות מיוחדות אחרות ואי אפשר לטעון אותו מחדש; עם זאת, החפץ נותר קסום, ללא קשר למטענים שנוצלו.

הקסמה: כאשר המשתמש מוכה על ידי יריב, היריב חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות מוקסם על ידי המשתמש בשריון או על־ידי מגן קסום זה (כמו לחש הקוסמים *הקסמת איש* או *הקסמת מפלצת*). אם נעשה שימוש בהתקפה בנשק מוחזק ביד, היריב מקבל בונוס של 4+ לגלגול ההצלה שלו. בכל יום ניתן להקסים קורבן אחד בלבד, אך ניתן לבצע גלגולי הצלה ללא הגבלה לפני שההקסמה מצליחה.

התאיידות: שריון או מגן יקרי־ערך אלה מאפשרים למשתמש להפוך לענן גז (כמו *שיקוי התאיידות*), ויחד עימו כל הציוד שהוא נושא (שלא כמו השיקוי, המשתמש יכול להישאר בצורת גז עד 6 תורים ויכול לחזור לצורתו רגילה על ידי התרכזות בלבד).

חשמל: השריון או המגן יכולים, על פי פקודה מהמשתמש, להיטען בכוח חשמלי קסום. אם המשתמש נפגע כאשר הוא "טעון", התוקף סובל מנזק חשמלי של 6ק6. התוקף יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג רק מחצית מן הנזק; אם נעשה שימוש בכלי־נשק בהתקפה, הוא מקבל בונוס של 4+ לגלגול ההצלה. את השריון או המגן ניתן לטעון ולנטרל ככל שרוצים באמצעות מלות פקודה, אך הוא יכול לגרום נזק ("לפרוק מטען") רק פעם ביום.

מעוף: עם קבלת פקודה, השריון או המגן משפיעים על המשתמש כמו לחש *מעוף*, השפעה האורכת 12 תורים. המשתמש יכול לנוע באוויר עד למהירות של 120 מטר בתור על־ידי התרכזות בלבד (כמו לחש הקוסם מעוצמה 3).

ניקוז אנרגיה: השריון או המגן יכולים "להיטען" על פי פקודה (כמתואר עבור הכוח המיוחד חשמל), אך במקום לגרום נזק, הוא גורם לאובדן דרגה או קובית פגיעה אחת של היריב (כמו נקזן). קיימים אותם גלגולי ההצלה כמו עבור כוח חשמל (אפשרי עם בונוסים); אם הגלגול מצליח, אין ניקוז אנרגיה. החפץ יכול לנקז דרגה או קוביית פגיעה אחת ליום, אך ניתן לבצע מספר בלתי מוגבל של גלגולי הצלה לפני שהדבר קורה.

ספיגה: אם המשתמש נפגע ממכה שתגרום לניקוז אנרגיה, השריון או המגן יספגו את השפעת הניקוז ורק הנזק הרגיל ישפיע על המשתמש. כל ניקוז אנרגיה גורם להפחתת בונוס אחד בהתאמת הדרג"ש עבור השריון או המגן. כאשר החפץ מגיע לאפס בונוסים, הוא מתפורר והופך לאבק (לדוגמה, *מגן 3+*, שספג

שתי התקפות ניקוז אנרגיה הוא כעת רק *מגן 1+*. אם הוא סופג ניקוז אנרגיה נוסף, הוא יורד לאפס (ומתפורר). כוח מיוחד זה אינו נמצא בשליטת המשתמש; דמות אינה יכולה לבחור להיפגע מניקוז האנרגיה ולשמור על החפץ שלם. הגבול הרגיל של שימוש אחד ביום אינו חל על כוח זה.

ריפוי פצעים: השריון או המגן יכולים לרפא את מחצית הנזק שסבל המשתמש, ללא קשר לכמות, אחת ליום. הוא יכול לרפא את המשתמש בלבד, ולא יצור אחר, ואינו יכול להשפיע על רעל, מחלה או נזק אחר, מלבד פצעים.

נשק קליעים וקליעים

נשק קליעים הוא כלי־נשק (קשת, קלע וכדומה) המשגר תחמושת קליעים (חץ, אבן וכדומה) דרך האוויר. הגבלות נשק רגילות חלות גם על חפצי קסם; לדוגמה, קוסם אינו יכול להשתמש בקלע וגם לא בקלע קסום.

לכל נשקי הקליעים הקסומים יש בונוסים, המעניקים להם פלוסים נוספים, הן לגלגול ההתקפה והן לגלגול הנזק. גם לחפצי קסם (כמו *חץ 2+*) יש בונוסים הן לגלגול ההתקפה והן לגלגול הנזק.

כפי שצויין תחת "טבלאות המשנה לכלי־נשק קסומים", בעמוד 228, ישנן שתי שיטות ליצירת כלי־נשק באקראי. הראשונה, המומלצת עבור דמויות מדרגות 1 עד 10, היא טבלה בודדת. אם שה"מ מחליט למקם נשק קליעים או קליעים קסומים במצבור האוצר, הוא יכול פשוט לגלגל 1ק100 בטבלת יצירת כלי נשק קסומים, (בעמוד 230), למצוא את התוצאה בטור המתאים ולמקם חפץ זה באוצר.

כאשר שמים בשלל אוצר נשק קליעים וקליעים קסומים עבור דמויות מדרגות גבוהות מ־10, שה"מ יכול להשתמש באותה טבלה, או בשיטה מדוייקת אך גם מורכבת יותר ליצירת אוצר באקראי, טבלת כללי העבודה ליצירה אקראית של קליעים ונשק קליעים.

שים לב, כי אם גם לקליעים וגם לנשק הקליעים שנמצאים יש בונוסים, כלל הבונוסים וההשפעות שלהם יחולו בכל מצב. לדוגמה, *רובה קשת 2+*, היורה *קליע 3+*, יהיה בעל סיכוי 5+ לפגוע ויגרום נזק 5+ בגלגול התקפה מוצלח. בדומה, חץ רגיל, הנורה *מקשת ארוכה 1+*, יכול לפגוע בגורגוילים (הנפגעים רק מקסם).

קליע קסום הופך, בדרך כלל, בלתי־קסום לאחר שימוש אחד, בין אם פגע במטרה ובין אם לא (הבונוס שלו לגלגול ההתקפה נעלם). עם זאת, אם לקליע יש כשרון, ירייה שהוחטאה לא תפגום בקסם, אלא אם מצויין אחרת בתיאור כשרונות הקליעים שלהלן. בדרך כלל, אם מחזירים את הקליע לאחר החטאה, ניתן להשתמש בו שוב, יחד עם כל הבונוסים הקסומים שלו.

טבלת כללי העבודה ליצירה אקראית של קליעים ונשק קליעים

1. גלגלו 1ק100 בטבלת המשנה 7 לחפצי קסם: קליעים ונשק קליעים, כדי לקבוע מהו החפץ. שים לב לסוג כלי הנשק. נשק קליעים (כמו קשתות וכלי נשיפה) הוא מסוג ד', בעוד קליעים הם מסוג א' (סוג הנשק מהווה את מידת הקושי ביצירת כלי־הנשק או התחמושת; סוגי כלי־נשק יתוארו ביתר פירוט תחת "חרבות", בהמשך הפרק).
2. טבלת המשנה מספר 7 לחפצי קסם: קליעים ונשק קליעים, מחולקת לשתי תת טבלאות: קליעים ונשק קליעים. לאחר שנקבע סוגו המדוייק של חפץ הקסם (קשת ארוכה או קליעים, לדוגמה), שה"מ יבדוק בטבלת המשנה המתאימה וישים לב לפרטים הבאים:
   * עבור נשקי קליעים, שה"מ מגלגל 1ק100 כדי למצוא מהו הבונוס הקסום (לגלגולי ההתקפה והנזק). לאחר מכן, הוא יגלגל 1ק4 ויוסיף את התוצאה לבונוס הקסום – תוצאה זו מבטאת את הכפלת הטווח (זהו בונוס נוסף שנשק קליעים יכול לקבל כדי להרחיב את הטווח שלו; אם מצויין בונוס, הכפל את הטווח הקצר, הבינוני והארוך במכפלת הטווח – התוצאה תהיה הטווח האמיתי של כלי־הנשק). לבסוף, על שה"מ לגלגל כנגד הסיכוי לשינוי נוסף בכלי (הסיכוי שיש לבדוק הוא זה המתאים לבונוס הקסום שגוגלל לראשונה בטבלת משנה זו). אם הגלגול מוצלח, יש לעבור לטבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק, בעמוד 231 ולליישם את התוצאות (התאמות נוספות כוללות בונוסים כנגד יריב מסויים וכשרונות כלי־נשק).
   * עבור קליעים, שה"מ מגלגל 1ק100 כדי למצוא את הבונוס הקסום (לגלגולי ההתקפה והנזק). לאחר מכן, הוא מגלגל כדי למצוא את מספר הקליעים שנמצאו. לבסוף, שה"מ מגלגל שוב כנגד האחוז הנתון עבור הסיכוי לכשרון קליע. אם הגלגול מוצלח, שה"מ מגלגל 1ק100 בטבלת המשנה לכשרונות קליעים (חלק מטבלת המשנה מספר 7 לחפצי קסם: קליעים ונשק קליעים) כדי למצוא את הכשרון המיוחד של הקליע (הכשרונות מתוארים להלן).

תיאור כשרונות קליעים

להלן תיאורי הכשרונות המופיעים בתת־הטבלה לכשרונות קליעים (בטבלת המשנה מספר 7 לחפצי קסם: קליעים ונשק קליעים, בעמוד 230):

ביטול: כאשר קליע בעל כשרון כזה פוגע, הוא יוצר השפעה של *ביטול קסם*, שמרכזה בנקודת הפגיעה (קוביה של 7 מ'), כאילו הוטל על ידי מטיל לחשים מדרגה 15.

דיבור: קליע בעל כשרון זה יחטיא כל יצור אליו נורה. הוא נועד למטרות תקשורת בלבד. המשתמש יכול לתת לקליע כל הודעה בת 20 מילים או פחות ואז לירות אותו, תוך כיוונו אל מקום בטווח 15 ק"מ או למטרה. הקליע ינחת אוטומטית על הרצפה או על האדמה באזור המטרה ויחזור על ההודעה בקול רם פעמיים.

הבהוב: קליע בעל כשרון זה לא יפגע בידידי המשתמש; הוא "יהבהב" עד הגעתו לאויב (אם האויב חסום על־ידי ידיד, ניתן להחיל עונש על גלגול ההתקפה).

הטבעה: כאשר קליע בעל כשרון זה נורה לעבר כלי שייט מכל סוג, הוא גורם נזק של 1ק10+10 (11 עד 20) נקודות גוף ספינה בפגיעה. (נעשה שימוש בדרג"ש של כלי השייט, כאילו זו פגיעה של אייל ניגוח או בליסטרה).

הימום: קורבן הנפגע מקליע בעל כשרון זה חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות מהומם למשך 1ק6 סיבובים.

הכשה: כאשר הקליע פוגע, הוא הופך לנחש ארסי. בנוסף לנזק רגיל, הקורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות (או, על פי החלטת שה"מ, לספוג נזק נוסף; 2ק6, 2ק10 או 2ק20 הן כמויות מומלצות).

העברה: קורבן הנפגע מנשק־קליעים בעל כשרון זה חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להישלח לנקודה המרוחקת עד כדי 120 מ', כנקבע על־ידי המשתמש. ההשפעה זהה ללחש הקוסם *דלת מימדית*, ואינה יכולה לגרום לקורבן להופיע בתוך עצם מוצק.

הקסמה: על הקורבן שנפגע לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות *מוקסם* על ידי המשתמש (כמו בלחש הקוסמים *הקסמת איש* או *הקסמת מפלצת*).

הריגה: אם הגלגול עבור קליע מורה על כשרון זה, עבור לטבלת המשנה עבור יריבים, בטבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק וגלגל 1ק100. התוצאה מורה על היריב של כשרון הקליע. כאשר יריב זה נפגע מן הקליע, על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או למות.

חדירה: כלי־קליעים בעל כשרון זה לא ניתן להאט באמצעות שיחים, רשתות (רגילות או קסומות), או צורות כיסוי אחרות. דרג"ש הקורבן אינו מותאם על־ידי כיסוי מכל סוג שהוא.

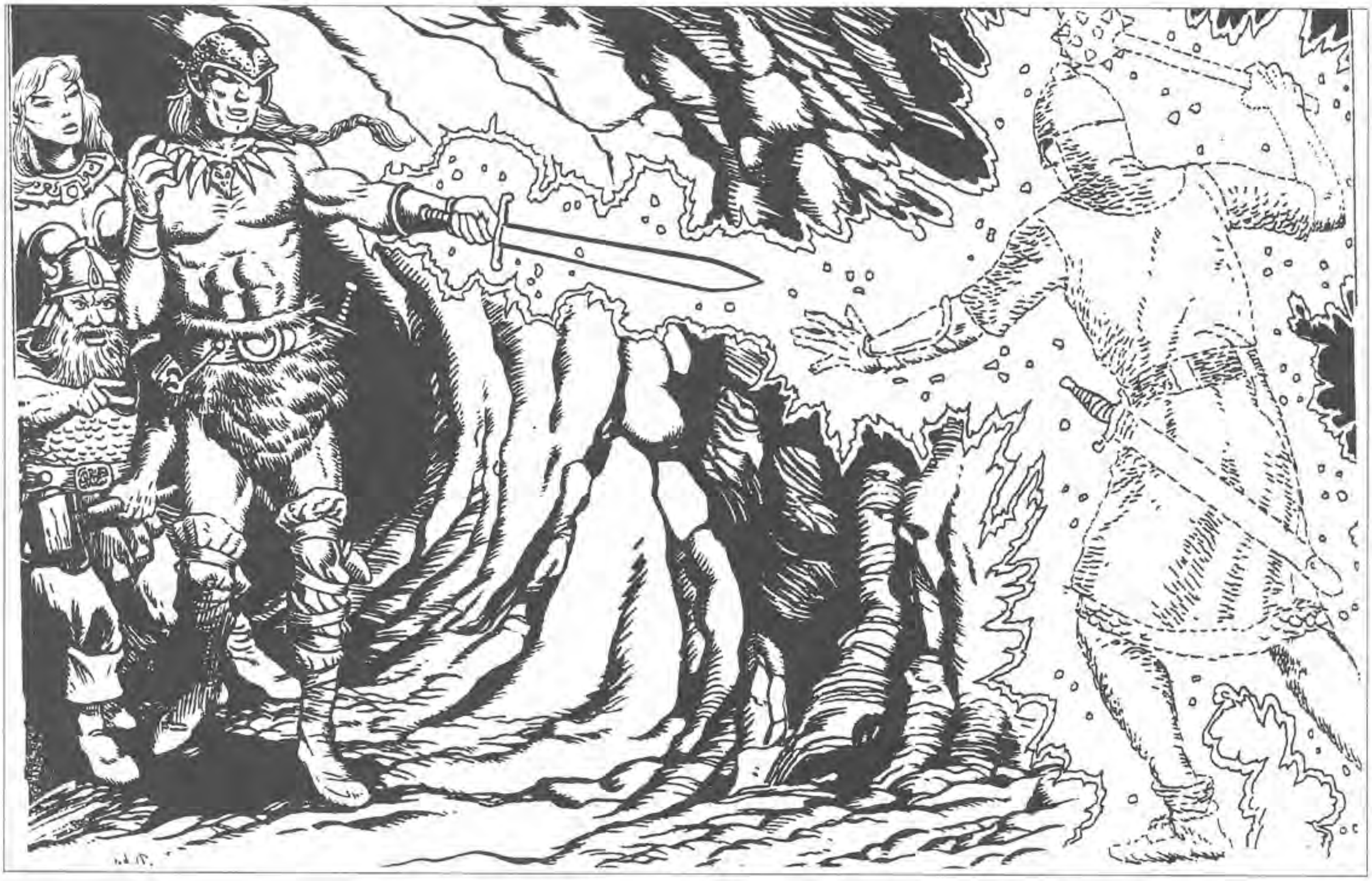
חיפוש: כשרון זה יפעל רק אם הקליע נורה לעבר עצם; אי אפשר להשתמש בו כנגד יצורים. הקליע יפגע אוטומטית בכל מטרה אחת בטווח, כל עוד נתיב המעבר פתוח. ניתן להשתמש בו בקליע פירוק מנשק אם רוצים, או למטרות ניתוק חבל רגיל, קריעת שק, לחיצה על כפתור, הפעלת מלכודת וכדומה. הקליע יחמיץ אוטומטית כל יצור אליו יכוון.

טיפוס: כשרון זה פועל רק אם הקליע נורה אל עצם. הקליע מהדק את עצמו בחוזקה לכל חפץ שנפגע ויוצר חבל קסום באורך 17 מ', היוצא מנקודת הפגיעה. החבל יתמוך בכל משקל טיפוס וייעלם תור אחד לאחר קבלת פקודה מן המשתמש. לאחר שהקליע פגע, אי אפשר להזיזו, והוא נעלם יחד עם החבל.

מילוי: כשרון זה אינו מעניק השפעה מיוחדת לקליע כאשר הוא נורה. אולם, אם אוחסן במיכל עם קליעים נוספים מאותו סוג (כלומר, *חץ מילוי* עם חיצים רגילים או *אבן קלע מילוי* עם אבני קלע רגילות), הוא ייצור באופן קסום 1ק20 קליעים נוספים רגילים מדי יום.

מעוף: קליע בעל כשרון זה יכול להגיע לטווח הגדול פי 5 מן הטווח הרגיל. אם גם נשק הקליעים היורה קליע זה הוא קסום, ויש לו מכפלת טווח נוספת, ההשפעה מצטברת; הכפל כל טווח מקסימלי ב־5. אם נשק הקליעים אינו קסום, השתמש בטווחים המרביים הבאים:

חץ, קשת קצרה	80, 160, 240
חץ, קשת ארוכה	120, 240, 360
קליע, רובה קשת קל	100, 200, 300



קליע, רובה קשת כבד 390, 262, 130
אבן קלע 280, 140, 70

פירוק מנשק: כשרון זה יפעל רק אם הקורבן אוחז כלי־נשק או חפץ אחר. הקורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להפיל את החפץ. באופן רגיל, ניתן להשיב חפץ שהופל תוך סיבוב אחד (אלא אם הוא נופל לבור או לתעלה, אם מישהו אחר תופס אותו וכדומה).

פציעה: כאשר קליע בעל כשרון פציעה פוגע ביצור המהווה מטרה, הוא גורם נזק רגיל. אולם, בנוסף, הוא גורם לאיבוד נק"פ אחת בכל סיבוב מאותו רגע ועד שהנפגע זוכה לריפוי קסום (שיקוי, לחש ריפוי מכל סוג וכדומה). אולם, אלמתים וקונסטרקטים (גולם, פסל חי וכדומה) אינם יכולים להיפצע כך, והם סופגים רק את הנזק הראשוני.

צעקה: השפעת כשרון זה מתרחשת כאשר הקליע נורה, גם אם הוא מחטיא את המטרה. בעודו נע באוויר, הקליע משמיע צעקה רמה, הגורמת לכל הנמצא בטווח 10 מ' ממסלולו לערוך בדיקת מוראל. אם בדיקת המוראל נכשלת, הקורבנות ייסגו בפחד למשך 1ק8 סיבובים.

ריפוי: קליע בעל כשרון זה אינו חד כמובן, ומצויר עליו סמל קדוש. כאשר הוא פוגע ביצור חי, הוא אינו גורם נזק. במקום זאת, הוא מרפא נזק של 2ק6 נקודות ועוד 2 נקודות נוספות עבור כל בונוס של הקליע. לדוגמה, אם גולגל 5 עבור חץ *ריפוי +2*, הנזק הכולל שנרפא הוא 7 נקודות.

שיעתוק: קורבן הנפגע מקליע בעל כשרון זה חייב לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים (עם בונוס של +2 לגלגול) או להיות משועתק לנקודה במרחק 1ק100 ק"מ משם, כאשר הכיוון והמרחק נקבעים באקראי. בניגוד להשפעת לחש הקוסמים, הקורבן אינו יכול להופיע באוויר או בתוך עצם מוצק.

תאורה: כשרון הקליע יכול ליצור השפעה של *לחש אור* (בקוטר 10 מ'), על פי פקודה או כאשר הוא פוגע במטרה. אם יצור נפגע, עליו לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להתעוור מן האור (כאילו הלחש הוטל על עיניו). הקליע מתפורר כאשר האור נוצר.

חרבות

הגבלות נשק רגילות עבור סוגי דמויות חלות גם על חרבות קסומות. לדוגמה, כוהן אינו יכול להשתמש בחרב, ולכן אינו יכול להשתמש גם בחרב קסומה.

בונוס של חרב קסומה מתווסף לגלגולי ההתקפה והנזק שלה כאחד. לחלק מן החרבות יש גם בונוסים נוספים, אשר משמשים רק כאשר נלחמים ביריב מסוג מסויים. לחרבות אחרות יכולים להיות בונוסים או התאמות, כמו הכשרון להטיל השפעות לחשים מסויימות. ייתכן ששה"מ

רשימת כללי הפעולה ליצירת חרבות אקראית

1. גלגל 1ק100 בטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות (בעמוד 231) כדי לקבוע מהו סוג החרב. שים לב לסוג הנשק. חרבות רגילות וקצרות הן מסוג ג', בעוד חרבות ממזריות ודו־ידניות הן מסוג ד' (סוג הנשק נידון בהרחבה בהמשך).
2. גלגל 1ק100 שוב ובדוק בטור סוג הנשק המתאים עבור בונוסים קסומים להתקפה ולנזק. גלגל 1ק100 כנגד האחוז המצוין עבור הסיכוי להתאמה נוספת; אם הגלגול מוצלח, הסתכל בטבלת ההתאמות הנוספות לנשק, בעמוד 231 ופעל בהתאם לתוצאות (התאמות נוספות כוללות בונוסים כנגד יריב מיוחד וכשרונות נשק).
3. מכיוון שלכל החרבות הקסומות יש סיכוי להיות תבוניות, בדוק בטבלת המשנה עבור תבונת חרבות (בטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות), שוב, על־ידי גלגול 1ק100, התוצאה תורה על תבונת החרב (אם קיימת), על שיטת התקשורת (אם יש), על שפות ידועות (אם יש) ועל מספר הכוחות (אם קיימים). (כשרונות אלו מוסברים בהמשך).
4. אם החרב תבונית, קבע תבונה ואגו כמצויין בהמשך, תחת "נטייה, אגו ובדיקות שליטה לחרבות". כמו כן, בצע בדיקת שליטה כדי לראות אם החרב התבונית תשלוט בבעליה.
5. הכוחות הזמינים עבור חרבות כוללים כוחות ראשוניים, כוחות חריגים והכשרון לקרוא קסם על פי פקודה. אם מצוינים כוחות ראשוניים או חריגים עבור חרב, עבור לטבלת המשנה לכוחות ראשוניים וחריגים (בטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות) וגלגל 1ק100 בטור המתאים. אם מצויין יותר מכוח אחד, גלגל על־פי הצורך, תוך התעלמות מכל גלגול זהה, מלבד הגלגולים המותרים.

ירצה להתייחס ללחשים אלה כדי למצוא מהי ההשפעה המדוייקת. שים לב, כי בכל השפעה ניתן להשתמש רק פעם ביום ואין צורך במדיטציה כדי לקבל את כשרון הטלת הלחשים.

כפי שצויין תחת "טבלאות משנה לכלי נשק קסומים", בעמוד 228, ישנן שתי שיטות ליצירת חרבות באופן אקראי. הראשונה, המומלצת עבור דמויות בדרגות 1 עד 10, היא טבלה בודדת. אם שה"מ מחליט למקם חרב קסומה במיצבור אוצר, הוא יכול פשוט לגלגל 1ק100 בטבלת ייצור כלי נשק קסומים (בעמוד 230), למצוא את התוצאה בטור המתאים ולמקם חפץ זה באוצר.

כאשר ממקמים בשלל אוצר חרבות קסומות לדמויות מעל דרגה 10, שה"מ יכול להשתמש באותה הטבלה – או להשתמש בשיטה המדוייקת אך מורכבת יותר ליצירת חרבות באקראי, והיא רשימת כללי הפעולה ליצירת חרבות באקראי.

סוגי כלי־נשק

כלי־נשק קסומים מיוצרים, בדרך כלל, על־ידי הליך מיוחד, אותו מבצע לרוב קוסם או כוהן, אשר עובדים בשיתוף עם נפח או עם נשק. *סוג כלי־הנשק* הוא מידת הקושי ליצור חפץ זה. טבלאות כלי־הנשק נותנות את סוג הנשק עבור כל כלי. באופן כללי, כלי־נשק מסוג א' הם חפצי קסם קטנים וזמניים, וניתן למצאם בתדירות הגבוהה ביותר; כלי־נשק מסוג ד' הם הגדולים והנדירים ביותר, והם דורשים את מרב העבודה.

אם שה"מ רוצה בכך, ניתן להמציא כלי־נשק אחרים. כל כלי־נשק חדש יש לסווג כאחד מארבעת סוגי כלי־הנשק הבאים:

* *כלי־נשק מסוג א'* הם חפצים זמניים; בדרך כלל הם הופכים בלתי קסומים לאחר שימוש אחד, אפילו אם גלגול ההתקפה מצביע על החטאה. קליעי קסם נכללים בקטיגוריה זו.
* *כלי־נשק מסוג ב'* כוללים את כל כלי־הנשק המושלכים (כידון, חנית וכדומה) וכלי קפא"פ קטנים.
* *כלי־נשק מסוג ג'* הם חפצים גדולים יותר, הנאחזים ביד, בכלל זה חרבות קצרות ורגילות.
* *כלי־נשק מסוג ד'* הם חפצים דו־ידניים (בכלל זה חרבות ממזריות) וכל כלי הקליעים.

עיצוב חרבות מיוחדות

באופן טבעי, ייתכן ששה"מ לא ירצה להשאיר את טבע החרבות המיוחדות בהרפתקתו בידי המזל בלבד. אפשר בהחלט ליצור חרבות מיוחדות, בעלות תפקידים מסוימים בהרפתקה. אם מטרת הרפתקה כלשהי היא השמדת דרקון מסויים, לדוגמה, שה"מ עשוי לרצות להכניס לשלל האוצר חרב קוטלת דרקון, שהושגה על ידי הד"שים.

כדי ליצור חרב קסומה מראש, פעל על־פי ההליך המתואר לעיל, לגלגול עבור חרבות, אך בחר (ואל תגלגל) את תכונות החרב. אולם, זכור, כי כלי־הנשק ישאר זמן רב לאחר שההרפתקה תגמר, לכן רצוי להימנע מיצירת חרבות חזקות מדי, העשויות ליצור בעיות בהרפתקות הבאות.

חרבות מקוללות

כל חרב יכולה להיות *מקוללת*. כאשר גלגולי הקוביה מצביעים על חרב כאוצר, גלגל 1ק20. אם התוצאה היא 1 או 2, החלף אותה *בחרב מקוללת*. *חרב מקוללת* נראית כחרב קסומה רגילה (כל סוג שגולגל בתחילה), עד שמשתמשים בה בקרב. ברגע זה, *הקללה* נחשפת. כאשר משתמשים בכלי־נשק זה, החרב תגרום לשחקן להפחית את הסכום שהיה אמור להיות בונוס מכל גלגולי ההתקפה והנזק. (לדוגמה, אם דמות מאמינה שהיא נושאת *חרב +3*, כאשר למעשה היא נושאת *חרב מקוללת*, היא תפחית 3 מגלגולי ההתקפה והנזק שלה גם יחד).

מרגע שדמות משתמשת *בחרב המקוללת* בקרב, היא אינה יכולה להשליך אותה: היא חשה דחף לשמור אותה ולהשתמש בה. אם גונבים או מוכרים את החרב, הדמות *מקוללת* בתשוקה להחזירה. הדמות תמיד תשתמש בכלי זה בקרב. (ייתכן ששה"מ יצטרך לומר לשחקן כי זהו רצונה של הדמות שלו – ובלי ויכוחים! – עד שהדמות נפטרת *מהקללה*).

רק מטיל לחשים בעל לחש *ביטול רוע* או לחש *הסרת קללה* יכול לעזור לדמות להיפטר מכלי־הנשק. אם דרגת מטיל הלחשים נמוכה מ־26, הלחש פשוט מרפא את הדמות מן הדחף שלה; כעת היא יכולה להיפטר מן החרב *המקוללת*. אולם, אם מטיל הלחשים הוא בדרגה 26 ומעלה, לחש *ביטול הרוע* או *הסרת הקללה* יהפוך את *החרב המקוללת* לחרב קסומה רגילה מן הסוג שגולגל במקור באופן תמידי.

כשרונות חרבות

למרות שניתן ליצור חרבות קסומות בקלות ובמהירות על־פי טבלת יצירת חרבות קסומות בעמוד 230. להלן מספר הנחיות, העשויות לעזור להוסיף צבע לחרב מסוימת ולהגדיר חרבות מדוייקות יותר עבור שה"מ, המשתמש ברשימת כללי הפעולה ליצירת חרבות באופן אקראי. חרבות קסומות, כפי שצויין ברשימת כללי העבודה האפשריים, ניתן ליצור עם מספר כשרונות נוספים, ביניהן:

* בונוסים קסומים לגלגולי ההתקפה והנזק.
* התאמות נוספות, כמו בונוסים להתקפה ולפגיעה כנגד יריבים מסויימים או כשרונות מיוחדים (כמצוין בטבלת ההתאמות הנוספות לנשק בעמוד 231).
* תבונת חרב, המאפשרת יצירת תקשורת עם החרב, באמצעות מחשבות או דיבור ושפות ידועות (אם החרב תבונית ויכולה לדבר).
* אם החרב תבונית, נטייה ואגו וצורך לשלוט במשתמש (כנקבע על פי גלגול שליטה).
* כוחות, כולל כוחות ראשוניים, כוחות חריגים והכשרון לקרוא קסם.

כשרונות מיוחדים אלה של חרבות מתוארים להלן:

בונוסים קסומים

לכל החרבות הקסומות יש בונוס הנע בין +1 ל־+5 וחל על כל גלגולי ההתקפה והנזק של כלי־הנשק.

התאמות נוספות

כמצוין בטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות (בעמוד 231), קיים אחוז סיכוי, כי לחרב הקסומה תהיה התאמה נוספת; התאמות אלה נעשות על־ידי שימוש בטבלת ההתאמות הנוספות לנשק. שים לב, כי לכלי־נשק קסומים יכולה להיות רק התאמה נוספת אחת – בונוס נוסף נגד יריב או כשרון.

ההתאמה האופיינית לנשק היא בונוס קסום נוסף כנגד יריב מסויים. זוהי תוספת של +1 עד +5 לגלגולי ההתקפה והנזק, מעבר לבונוס הקסום הבסיסי של כלי־הנשק כנגד היריב המתוכנן של החרב. לדוגמה, *חרב +1*, אשר הגלגול הראה כי יש לה תוספת +3 כנגד מטילי לחשים, תהיה *חרב +4 כנגד מטילי לחשים*.

התאמה יוצאת דופן יותר היא יכולת מיוחדת הנקראת כשרון; כשרון יכול להיות לחש או השפעה אחרת הנגרמת על ידי החרב. לחרבות יש סיכוי להיות בעלות כשרון יותר מכל סוג נשק אחר; קיים סיכוי של 10% בלבד כי לנשק כלשהו יהיה כשרון, כמצויין בטבלת המשנה 9 לחפצי קסם: כלי נשק שונים (בעמוד 231).

בהמשך מופיעים תיאורי הבונוסים והכשרונות הנוספים, הנזכרים תחת "התאמות נוספות לכלי־נשק".

תבונת חרבות, תקשורת ודיבור

אם גלגול 1ק100 בטבלת המשנה לתבונת חרבות, בטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות, הראתה כי החרב היא בעלת תבונה 7 ומעלה, זוהי חרב מיוחדת מאוד. חרב תבונית היא בעלת תודעה, אישיות, מטרות והתנהגויות משלה. בדרך כלל, יש לה גם אחד או יותר כוחות ראשוניים או חריגים (המתוארים בהמשך).

על שה"מ לשחק חרב תבונית בדיוק כפי שהיה משחק כל דב"ש. שים לב, כי לחרבות תבוניות אין חוכמה ולכן צריך לשחקן בהתאם, תוך הסתמכות על חוכמת בעליהן להדרכה ולקבלת החלטות.

לאחר מציאת תבונת החרב, בטבלת המשנה לתבונת חרבות, בדוק כיצד היא מתקשרת עם בעליה, או באמצעות אמפתיה (טלפתיה מוגבלת הפועלת רק עבור מחזיק החרב וניתן להשתמש בה רק להעברת מחשבות ולא לקריאתן) או באמצעות דיבור.

אם תבונת החרב היא 10 ומעלה, הצעד הבא הוא לקבוע כמה שפות יודעת החרב (גלגל על־פי הרשום בטור השפות, בטבלת המשנה לתבונת חרבות).

חרב מדברת יודעת אוטומטית את השפה המדוברת ואת שפת הנטייה שלה. אם היא יודעת יותר משפה אחת, שה"מ יקבע אילו שפות היא דוברת. שים לב גם, כי אם החרב ניחנה ביכולת לקרוא קסם, היא תוכל גם לדבר בשפה בה היא קוראת (היכולת לקרוא קסם תוסבר בהמשך יחד עם הכוחות הראשוניים והחריגים).

סביר להניח, כי שה"מ ירצה להמציא את תולדותיה של החרב – מי יצר אותה, מדוע נוצרה וכיצד השתמשו בה במשך השנים – ועל־פי היסטוריה זו, לקבוע אילו שפות היא דוברת. לדוגמה, ייתכן כי חרב תבונית בעלת בונוס קסום +2 ובונוס נוסף +3 כנגד דרקונים חושלה לפני מאה שנה על ידי גמד אומן מפורסם, ולאחר מכן שימשה גיבור אנושי, שחיסל דרקונים רבים והבריח אחרים. מסיבות אלה, החרב יכולה לדבר בשפה המדוברת, בגמדית ובדרקונית, מכיוון ששפות אלה מתאימות בצורה הטובה ביותר להיסטוריה שלה.

נטייה, אגו ובדיקות שליטה של חרבות

לחרבות תבוניות יש נטייה בדיוק כמו לדמויות. כדי לקבוע את נטייתה של חרב תבונית, גלגל 1ק20.

1־13	סדר
14־18	נייטראלית
19־20	תוהו

דמות אינה יכולה לזהות את נטייתה של חרב, אלא כשהיא מרימה ומנסה אותה. אם הדמות המשתמשת בחרב היא מאותה נטייה, לא תהיה תגובה שלילית. אך אם הנטייה שונה, המשתמש יסבול מנזק בכל סיבוב במהלכו הוא אוחז בחרב. כפפות ואביזרי מגן אחרים אינם מגינים על הדמות מפני הנזק, שמצוין להלן:

נטיית המשתמש	נטיית החרב	נזק לסיבוב
סדר	נייטראלית	1ק6
	תוהו	2ק6
נייטראלי	סדר	1ק6
	תוהו	1ק6
תוהו	סדר	2ק6
	נייטראלית	1ק6

בנוסף לנטייה, לחרבות תבוניות יש גם אגו. גלגל 1ק12 כדי לקבוע את ערך האגו של החרב (אגו היא מידת חוזק האישיות של החרב). לאחר מכן, חבר את ערך האגו והתבונה של החרב כדי למצוא מה כוחה. הוסף 1 למידת כוח הרצון עבור כל כוח חריג בו ניחנה החרב (אם יש). ציין לפניך את כוח הרצון הכללי של החרב.

כוח הרצון של דמות הוא סכום מידות התבונה והחוכמה של הדמות. שה"מ יכול להפחית 1ק8 מכוח הרצון אם הדמות פצועה; אם נטיית החרב ונטיית המשתמש שונות זו מזו, החרב מקבלת 1ק10 נקודות לכוח הרצון שלה (בונוס נוסף זה חייב להקבע עבור כל החלפת משתמשים).

כאשר נעשה שימוש בחרב תבונית, היא עלולה לנסות לשלוט במשתמש. שה"מ ישווה בין כוח הרצון של החרב לזה של המשתמש, על ידי בדיקת שליטה.

חרב תבונית תנסה לשלוט בבעליה בחמישה מצבים שונים:
* כאשר המשתמש לוקח את החרב לידיו בפעם הראשונה.
* כאשר המשתמש פצוע ונשארו לו מחצית או פחות מנקודות הפגיעה הרגילות שלו.
* כאשר המשתמש רוכש כל נשק קסום אחר.
* כאשר כל אחד אחר משתמש בחרב.
* כאשר קיימת תכלית מיוחדת (אם הדבר ניתן ליישום).

כדי לערוך בדיקת שליטה, שה"מ משווה את ערכי כוח הרצון של המשתמש ושל החרב, כאשר בעל המידה הגבוהה יותר הוא השולט. שליטה זו נמשכת עד שהחרב שבעת־רצון או עד שהמצב שגרם לבדיקת השליטה חלף. שה"מ יקבע את פעולות החרב במצב שליטה; פעולות אופייניות כוללות:
* הסחת דעתו של המשתמש מכלי־נשק קסומים, שהיה עוצר עבורם במקרה אחר או הבאתו לנטוש כלי־נשק אחרים.
* הכרחת המשתמש להסתער לקרב כדי לזכות בתהילה עבור עצמה.
* הכרחת המשתמש להיכנע ליריב – דמות הראויה יותר לחרב או כזו שלחרב יהיה קל יותר לשלוט עליה.
* אילוץ המשתמש להוציא כסף על חפצים עבור החרב, כמו אביזרי קישוט, נדנים מפוארים וכדומה.

כוחות ראשוניים וחריגים

תבונת החרב קובעת כמה כוחות ראשוניים וחריגים יש לה. כמצויין בטבלת המשנה לכוחות ראשוניים וחריגים, בטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות, בעמוד 231. שה"מ יגלגל 1ק10 פעם אחת עבור כל כוח ראשוני ומשני של החרב ויחפש את התוצאה בטבלת המשנה. יש לגלגל שוב תוצאות זהות, אלא אם מצויין אחרת.

כוחות ראשוניים: המשתמש חייב להחזיק את החרב בידו ולהתרכז בכוח כדי להשתמש בו. בכל כוח ניתן להשתמש אחת לסיבוב. בכוח ראשוני ניתן להשתמש ככל שרוצים, אלא אם מצויין אחרת. להלן הגדרת הכוחות:
* *גילוי רוע, (טוב)*. החרב מסוגלת לגלות אחת מכוונות אלה עד לטווח של 7 מ'. שום חרב אינה יכולה לזהות את שני הסוגים. שה"מ יקבע מאיזה סוג החרב המסויימת.
* *גילוי אבני חן*. החרב יכולה לגלות את כל סוגי אבני החן ואת כמותו של כל אחד בטווח של 20 מ', כשהיא מפני עצמה לאותו כיוון.
* *גילוי קסם*. החרב יכולה לגרום לכל קסם בטווח 7 מ' לזהור (כמו השפעת הלחש) עד שלוש פעמים ביום.
* *גילוי מתכת*. החרב יכולה לגלות מתכת מכל סוג מבוקש עד לטווח של 20 מ'. היא תצביע לכיוון החומר, אך לא תוכל לגלות מהי כמותו.
* *גילוי קירות וחדרים נעים*. החרב יכולה למצוא חפצים אלה בטווח של 3 מ'.
* *גילוי שיפוע*. החרב יכולה לגלות שיפוע במסדרון בטווח של 3 מ'.
* *מציאת דלתות סתרים*. החרב יכולה לאתר את כל דלתות הסתרים בטווח של 3 מ' עד 3 פעמים ביום.
* *מציאת מלכודות*. החרב יכולה לגלות מלכודות מכל הסוגים בטווח 3 מ' עד 3 פעמים ביום.
* *ראיית בלתי נראים*: החרב יכולה למצוא את כל העצמים והיצורים הבלתי־נראים והחבויים (אך לא דלתות סודיות) בטווח של 13 מ'.

כוחות חריגים: כוח חריג נוצר רק אם לחרב יש תבונה של 12 ומעלה או אם הגלגול עבור כוח ראשוני הניב תוצאה של 96 עד 99. אם לחרב יש כוח חריג, גלגל 1ק100 ומצא מהו הכוח בטבלת המשנה לכוחות ראשוניים וחריגים, בטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות. חוץ מאשר עבור כוחות הנזק הנוסף והריפוי, יש לגלגל שוב תוצאות זהות. בכוח חריג ניתן להשתמש 3 פעמים ביום בלבד, אלא אם מצויין אחרת. להלן הגדרת הכוחות החריגים:
* *שמיעה על חושית*. כמו במקרה של שיקוי זה, המשתמש יכול לשמוע את כל הרעשים באזור אחד בטווח של 20 מ' דרך אוזניו של יצור הנמצא באזור.
* *תע"ח*. כמו השיקוי בשם זה, המשתמש יכול לשמוע את מחשבותיו של כל יצור חי אחד בטווח של 20 מ'.
* *נזק נוסף*. כוח זה נותר למשך 1ק10 סיבובים כאשר מצווים עליו. המשתמש יכול לגרום לנזק של פי ארבעה מן הרגיל בכל פגיעה. כוח זה ניתן ליצור יותר מפעם אחת; כל גלגול זהה בקביעת הכוחות מגדיל את ההכפלה באחד (לפי 5, לפי 6 וכן הלאה).
* *מעוף*. כמו השיקוי בשם זה, המשתמש יכול לעוף באוויר עד 3 תורים בכל שימוש.
* *ריפוי*. חרב שניחנה בכוח זה יכולה לרפא כמות נזק כללית של 6 נקודות בכל יום לכל היותר, בקצב של נקודת פגיעה אחת לסיבוב. כוח זה ניתן ליצור יותר מפעם אחת; כל גלגול זהה בקביעת הכוחות מגדיל את כמות הריפוי ב־6 נקודות (עד 12 נקודות, 18 וכך הלאה ליום), אך קצב הריפוי נשאר זהה.
* *הזיות*. המשתמש יכול ליצור *חזיון תעתועים*, כמו לחש הקוסמים.



* *ריחוף*. כמו השיקוי, המשתמש יכול לצוף באוויר עד שלושה תורים ביום.
* *טלקינזיס*. המשתמש יכול להזיז עד 2,000 מט' באמצעות התרכזות בלבד, כמו עם הטבעת בשם זה.
* *טלפתיה*. כמו תע"ח (לעיל), אך עם היכולת "לשלוח" מחשבות ליצור עימו יוצרים מגע (כמו *קסדת טלפתיה*).
* *שיעתוק*. המשתמש יכול לשעתק אחת ליום, כמו באמצעות לחש הקוסמים.
* *ראיית רנטגן*. המשתמש יכול לראות מבעד לעצמים, כאילו ענד *טבעת ראיית רנטגן*.

כלי־נשק שונים

ההגבלות הרגילות על כלי־נשק חלות גם על כלי־נשק קסומים שונים. למשל, מכיוון שקוסם אינו יכול להשתמש בנשק־מוט, הוא אינו יכול גם להשתמש בנשק־מוט קסום.

הערה: אין משתמשים בחלק זה כדי לקבוע חרבות קסומות או נשק קליעים קסום; לשם כך, עיין בחלקים המתאימים שלעיל.

כמו במקרה של חרב קסומה, בונוס קסום לכלי־נשק נוסף לגלגולי ההתקפה והנזק *גם יחד*. כמו חרבות, כל חפץ יכול להיות *מקולל*, למרות שהסיכוי נמוך יותר מאשר במקרה של חרבות. גלגל 1ק20; אם התוצאה היא 1, החפץ מקולל. ההתיחסות אליו היא כאל *חרב מקוללת*.

לאחדים מכלי הנשק הקסומים השונים יש בונוס נוסף, בו משתמשים רק כאשר נלחמים ביריב מסוג מסויים. לכלי נשק אחרים עשוי להיות כשרון, היכולת להטיל השפעות לחשים מסויימות (שה"מ יכול לפנות ללחשים אלה כדי למצוא מהי ההשפעה המדוייקת. שים לב, כי בכל השפעה ניתן להשתמש רק פעם אחת ביום, וכי אין צורך במדיטציה כדי לקבל את היכולת להטיל לחשים).

כפי שצויין תחת "טבלאות משנה לכלי־נשק", בעמוד 228, ישנן שתי שיטות ליצירת נשק באופן אקראי. הראשונה, המומלצת עבור דמויות מדרגות 1 עד 10, היא טבלה בודדת. אם שה"מ החליט למקם נשק קסום כלשהו במיצבור אוצר, הוא מגלגל 1ק100 בטבלת יצירת כלי נשק קסומים (בעמוד 230), מוצא את התוצאה בטור המתאים וממקם את החפץ המתאים באוצר. אם שה"מ מיקם בשלל האוצר כלי־נשק קסומים שונים, לדמויות מעל דרגה 10, הוא יכול להשתמש באותה טבלה – או להשתמש בשיטה המדויקת אך מורכבת יותר לייצור אקראי של כלי נשק – רשימת כללי הפעולה ליצירת כלי נשק שונים באופן אקראי.

סוגי כלי־נשק מוסברים למעלה תחת "חרבות".

בניגוד לחרבות, כלי־נשק שונים אינם תבוניים לרוב. אם רוצים בכך, ניתן להשתמש בטבלת המשנה לתבונת חרבות (מטבלת המשנה 8 לחפצי קסם: חרבות, בעמוד 231), אך מוטל עונש 6%– מהגלגול. שים לב, כי רק לחרבות יכולה להיות תבונה 10 ומעלה.

רשימת כללי הפעולה ליצירת כלי־נשק שונים באופן אקראי

1. גלגל 1ק100 בטבלת המשנה 9 לחפצי קסם: כלי־נשק שונים (בעמוד 231) ומצא מהו כלי־הנשק. שים לב לסוג כלי־הנשק של החפץ.
2. בבדיקת טור סוג הנשק המתאים, גלגל 1ק100 בטבלת המשנה לבונוסים והתאמות לנשק (מטבלת המשנה 9 לחפצי קסם: כלי־נשק שונים). התוצאה תתן את הבונוס הקסום הבסיסי לגלגולי ההתקפה והנזק.
3. עבור כלי־נשק בעל בונוס קסום +1 עד +4, גלגל 1ק100 כנגד האחוז הרשום בטבלת המשנה. אם הגלגול מוצלח, עבור לטבלת ההתאמות הנוספות לנשק (בעמוד 231) וגלגל עבור בונוס נוסף כנגד יריב מסויים.
4. עבור כלי־נשק בעל בונוס קסום +5, גלגל 1ק100 כנגד הסיכוי הרשום בטבלת המשנה. אם הגלגול מוצלח, עבור לטבלת ההתאמות הנוספות לנשק וגלגל בטבלת המשנה לכשרונות עבור כשרון במקום בונוס כנגד יריב.

עיצוב כלי־נשק מיוחדים

במקום לקבוע תוצאות אקראית, ייתכן ששה"מ ירצה לבחור את כלי־הנשק על־פי רעיון או מטרה מסויימים. לדוגמה, אם שה"מ מעוניין לשים נשק מיוחד עבור כוהן, הוא יכול לבחור אלה או פטיש מטבלת המשנה 9 לחפצי קסם: כלי־נשק שונים, לבחור בונוס כנגד אלמתים (מטבלת ההתאמות הנוספות לנשק) ולתת לו כשרון להסיט ניקוזי אנרגיה (מטבלת המשנה לכשרונות, בטבלה הקודמת). באופן זה, שה"מ יכול לספק לדמויות את הכלים להם יזדקקו כדי להשלים הרפתקה מסויימת.

זכור, כי כלי־הנשק ישאר גם עם תום המשבר. אף כי ניתן לסלק את כלי־הנשק מן המשחק מאוחר יותר (על ידי שימוש בגנבים, בנזק מיוחד או באמצעים קסומים שונים), על שה"מ להימנע מהכנסת חפצים חזקים מדי, העלולים לגרום לבעיות מאוחר יותר.

כלי־נשק חוזרים

סוג זה של כלי־נשק המוטל ביד יחזור למשתמש אם החמיץ את מטרתו; לעיתים קוראים לו נשק "בומראנג". אם הוא מחטיא, הוא חוזר בסוף אותו סיבוב ונתפס באופן בטוח ואוטומטי על ידי הדמות הזורקת (אלא אם המשתמש הפך משותק, מבולבל, קובע למקומו וכדומה). אם הנשק פוגע במטרה, הוא אינו חוזר מעצמו.

יכולות כלי־נשק שונים

לכל כלי־נשק עשויות להיות התאמות נוספות, כמו בונוסים כנגד יריבים או כשרונות. יכולות אלה נקבעות על־פי טבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק ולהלן תיאורן.

התאמות נוספות לכלי־נשק

ניתן ליצור שני סוגי התאמות לנשק באמצעות טבלת ההתאמות הנוספות לכלי נשק בעמוד 231. אלא אם צויין אחרת, ניתן להעניק את הבונוסים כנגד יריבים ואת הכשרונות לכל כלי־הנשק, בכלל זה נשק קליעים, חרבות וכלי־נשק שונים. כמובן, הגבלות על סוגי דמויות חלות גם על חפצים בעלי התאמות אלה, וסוג דמות שאינו יכול להשתמש בגירסה הרגילה של כלי־הנשק, אינו יכול גם להשתמש בגירסתו הקסומה בעלת ההתאמה הנוספת.

בונוסים לכלי נשק כנגד יריבים

התאמת נשק זו היא בונוס נוסף להתקפה ולנזק, כאשר משתמשים בכלי־הנשק כנגד יריב מסוים (לדוגמה, *חרב +1, +2 כנגד מפלצות קסומות*). גודל הבונוס יכול לנוע בין +1 ל־+5 יותר מן הבונוס הקסום הרגיל של כלי־הנשק, כפי שנקבע בטבלת ההתאמות הנוספות לכלי נשק. (לדוגמה, *חרב +1*, בעלת בונוס +3 כנגד ליקנטרופים, תהיה *חרב +1, +4 כנגד ליקנטרופים*).

שה"מ יכול להוסיף קטגוריות נוספות לסוג היריבים כרצונו, תוך הקפדה על איזון המשחק. קטגוריות היריבים הרשומות בטבלת המשנה ליריבים (מטבלת ההתאמות הנוספות לכלי־נשק) הן:

* *חרקים* כוללים את כל הסוגים הרגילים והענקיים של עכבישיים (עכביש, קרציה, עקרב וכדומה), חרקים (נמלה, חיפושית, זבוב וכדומה) ופרוקי רגליים (מרבה רגליים וכדומה).
* *קונסטרוקטים* כוללים את כל המפלצות המיוצרות, כמו פסלים מדברים או גלמים. גם גורגוילים כלולים בסעיף זה.
* *דרקוניים* כוללים דרקונים מכל צבע וגודל וגם מפלצות דרקוניות כמו חימרה, הידרה (כל הסוגים), סלמנדרה ולטא.
* *מפלצות קסומות* כוללות את כל היצורים שאי אפשר לפגוע בהם באמצעות כלי־נשק רגילים או כסופים.
* *ענקים* כוללים את כל הענקים והיצורים מסוג ענק, כמו עוגים, ציקלופים ודמויי־אדם אחרים, הגדולים מגודל אדם רגיל (כולל דמויות ששתו שיקוי גדילה).
* *ליקנטרופים* כוללים את כל סוגי חיות האדם, בין אם בצורת חיה ובין אם לא. בכלל זה כל היצורים שנוגעו בליקנטרופיה.
* *מפלצות מישוריות* כוללות את כל היצורים שבאו ממישורי היסוד, מן המישור האתרלי, האסטרלי או מישור אחר. כל הסוגים כלולים, אך בני אלמוות לא נחשבים למפלצות מישוריות.
* *מפלצות מתחדשות* כוללות את כל היצורים שמקבלים יותר מנקודת פגיעה אחת ביום בעקבות מנוחה או אמצעים אחרים. הדבר כולל כל יצור העונד *טבעת התחדשות*.
* *זוחלים ודינוזאורים* כוללים את כל הסוגים הרגילים והענקיים של לטאות, נחשים, צבים, תנינים ודינוזאורים.
* *מפלצות חסינות ללחשים* כוללות את כל היצורים החסינים בפני עוצמה ראשונה או יותר של לחשים, כמצויין בתיאורי המפלצות (כמו דרקונון) בפרק 14. הדבר אינו כולל יצורים החסינים רק בפני לחשים מסויימים (כמו חסינות אלמתים *להרדמה, הקסמה ועצירה*).
* *מטילי לחשים* כוללים את כל הכוהנים, האלפים, הקוסמים ושאר היצורים המסוגלים להשתמש בלחשים (כמו פאלאדינים או דיבוקים, למשל).
* *אלמתים* כוללים את כל סוגי היצורים האלמתיים, יבשתיים וימיים כאחד, משלד ועד ליץ'.



* *מפלצות נושמות מים* כוללות את כל היצורים המסוגלים לנשום במים, כולל יצורים המושפעים משיקוי או *מטבעת נשימת מים*. שים לב, כי יונקים ימיים (לוויתן, דולפין וכדומה) נושמים אוויר, ולכן אינם כלולים בסעיף זה.
* *מפלצות משתמשות בנשק* כוללות את היצורים האוחזים בנשק (לא טפרים) בקרב מגע. לדוגמה, עכברוש־אדם האוחז בחרב יושפע מבונוס זה, אך עכברוש־האדם לא היה מושפע לו תקף בנשיכה בלבד.

כשרונות

כשרונות הם לרוב כוחות קסומים יוצאי דופן, בהם ניחנים כלי־נשק שונים (אם כי הם חלים, בדרך כלל, על חרבות). הם אינם זהים לכוחות הראשוניים או החריגים של חרב, ולחרב יכולים להיות גם כשרון וגם כוחות ראשוניים וחריגים. כשרונות יכולים להיות השפעות לחש מסויימות או יכולת שימושית אחרת.

בכל הכישרונות ניתן להשתמש רק פעם אחת ביום, אלא אם מצויין אחרת. כשרונות המחקים השפעות לחש אינם לחשים של ממש, ואינם דורשים הטלה מילולית או ריכוז. בכשרון משתמשים בשלב לחשי הקסם והחפצים בסיבוב קרב. להלן תיאורי הכשרונות המופיעים בטבלת הכשרונות (מטבלת ההתאמות הנוספות לכלי נשק, בעמוד 231):

* *אור*. נשק בעל כשרון זה יכול ליצור השפעת לחש *אור* אחת פעם ביום לטווח של 40 מ' ולמשך 6 תורים (בדומה ללחש הכוהנים מעוצמה 2).
* *בעירה*. החוד או הלהב של כלי־נשק בעל כשרון זה יבער עם להבה על פי פקודה. הלהבות לא יפגעו בנשק או במשתמש, אך יוסיפו בונוס +2 לגלגול ההתקפה נגד היפוגריפים, פגאסוסים, רוקים וטרולים, ובונוס +3 נגד טריאנטים ומפלצות אלמותות. הבונוס חל על גלגולי ההתקפה והנזק גם יחד. ניתן להשתמש בלהבה בקלות להצתת לפיד, מנורה או חפץ מתלקח אחר. אם לנשק קליעים יש כשרון זה, הוא חל על כל הקליעים הנורים, ולא על הנשק עצמו.
* *האטה*. כאשר מתבצעת פגיעה מוצלחת, כלי־נשק בעל כישרון זה יכול להאט את היריב המוכה (כמו ההיפוך של לחש הקוסמים מעוצמה 3 – האצה) למשך תור אחד (ללא גלגול הצלה). המשתמש יכול להחליט אם להשתמש בהשפעה זו לאחר חילופי המכות.
* *האצה*. הכשרון ייצור, על פי פקודה, השפעת לחש האצה על המשתמש בלבד. לאחר מכן, המשתמש יכול לנוע בקצב כפול מן הרגיל ולתקוף פעמיים בסיבוב למשך תור אחד (בדומה ללחש הקוסמים מדרגה 3).
* *הגנה*. עם כשרון זה ניתן להשתמש בבונוס הנשק כרגיל (לגלגולי ההתקפה והנזק) או כבונוס לדרג"ש של המשתמש. לנשק קליעים לא יכול להיות כשרון זה (גלגל שוב).
* *הדיפה*. אם המשתמש נפגע ממכה שתגרום לניקוז אנרגיה, הכשרון יכול להדוף את המכה אוטומטית. לאחר שהיריב היכה, המשתמש יכול להחליט אם להדוף את המכה. אם משתמשים בנשק להדיפה, הוא סופג את השפעת ניקוז האנרגיה במחיר בונוס קסום אחד, המנוקז מכלי־הנשק עבור כל ניקוז אנרגיה שהוכשל. אם ניקוז האנרגיה הפחית את הבונוסים אל מתחת לאפס (כמו *חרב +1* ההודפת התקפת ספקטר, וגורמת לניקוז אנרגיה כפול), הנשק מתפורר; הניקוז העודף אינו משפיע על המשתמש. אם נשק קליעים ניחן בכשרון זה, יש להחזיקו ביד כדי להדוף את המכה (ואי אפשר להשתמש בו בטווח מגע).
* *הטעיה*. כלי־נשק בעל כשרון זה יכול לקבל פקודה לשינוי מראה המשתמש. לא ניתן לשנות את הגודל, אך ניתן לשנות את תווי הפנים, את הציוד הנישא וכדומה. זו אשליה בלבד; המשתמש נשאר למעשה כמות שהוא. יש להחזיק בכלי־הנשק כדי ליצור את ההסוואה (שלוף, במקרה של כלי־נשק בעל להב) והוא אינו יכול להסוות את עצמו.
* *הקסמה*. הכשרון יכול ליצור השפעת לחש *הקסמת איש* אחת ליום, עד לטווח של 40 מ' (כמו לחש הקוסמים מעוצמה ראשונה).
* *השתקה*. כשרון זה יכול ליצור השפעת לחש *שקט ברדיוס 5 מ'* פעם ביום לטווח 60 מ' (כמו לחש הכוהנים מעוצמה 2).
* *התחבאות*. כלי־נשק בעל כשרון זה יכול ליצור השפעת לחש *היעלמות מעין* על המשתמש פעם ביום, כאשר הוא מצווה לעשות זאת. בנוסף לכך, הכלי עצמו יכול להפוך בלתי נראה שלוש פעמים ביום.
* *כיבוי*. כלי־נשק בעל כשרון זה הוא קריר למגע. כאשר משתמשים בו כנגד יצור המשתמש באש (כמו דרקון אדום או יסודון אש, לדוגמה), הבונוס הקסום של הנשק מוכפל. בנוסף לכך, הנשק יחניק אש רגילה אם ייזרק לתוכה. אין לו השפעה על אש קסומה. אם לנשק קליעים יש כשרון זה, הדבר חל על כל הקליעים הנורים, ולא על כלי־הנשק עצמו.
* *מעוף*. כלי־נשק בעל כשרון זה יכול לעוף באוויר ולתקוף בעצמו. בקרב, יש להשתמש בו ראשית כרגיל לפחות פעם אחת. אם לאחר מכן מצווים עליו לעוף, הוא ימשיך בהתקפה על אותו יריב למשך שלושה סיבובים נוספים, ויחזור לבעליו לאחר מכן (או כשיצווה לחזור). גלגולי ההתקפה מבוצעים כאילו נעשה בו שימוש רגיל, בהתאם לסוג הדמות ולדרגת המשתמש. אם נשק קליעים ניחן בכשרון זה, הוא יוצר קליעים נורמליים כאשר הוא יורה; בעליו אינו צריך לספק לו קליעים חדשים, והוא אינו יכול לספק לו קליעים קסומים לירייה.
* *מציאה*. הכשרון יכול ליצור השפעת לחש *איתור עצם* אחת ליום, לטווח של 40 מ' (כמו לחש הקוסמים מעוצמה שנייה).
* *משאלה*. כשרון זה יעניק 1ק3 *משאלות* למשתמש (זהה ללחש הקוסמים מעוצמה 9).
* *ניקוז*. על פי פקודה, כלי־נשק בעל כשרון זה יכול לנקז דרגה או קובית פגיעה אחת, כאשר הוא מכה ביריב (כמו רפא), בנוסף לנזק רגיל. ניתן לומר את הפקודה לאחר שבוצע גלגול ההתקפה. הנשק יכול לנקז בסך הכל 1ק4+4 דרגות או קוביות פגיעה; אז הוא מאבד יכולת זו לנצח. ניקוז אנרגיה אינו יכול להשפיע על כל יצור בעל כוחות ניקוז אנרגיה (נקזן, רפא, ספקטר וכדומה). אם נשק־קליעים ניחן בכשרון זה, ניתן ליישמו בכל יריית קליע, אך כל דרגה שמנוקזת מפחיתה גם בונוס

קסום אחד מכלי־הנשק. אם הנשק הופך בלתי־קסום כתוצאה מהפסד זה, הנשק מאבד גם את היכולת לנקז אנרגיה.

* *נשימה.* כלי־נשק בעל כשרון זה יכול ליצור השפעת לחש *נשימת מים* או השפעת לחש *נשימת אוויר* אחת ליום. נשימת אוויר מספקת למשתמש בלבד אוויר נקי למשך תור אחד, וניתן להשתמש בה כדי לסתור השפעות חוסר אוויר, אוויר מורעל (כמו מלכודת גז) וכדומה; עם זאת, היא אינה יכולה לסתור השפעות כלי־נשיפה.
* *עצירה.* כשרון זה יכול ליצור השפעת לחש *עצירת איש* פעם ביום לטווח של 60 מ' (כמו לחש הכוהנים מעוצמה 2).
* *צפייה.* ניתן לצוות על כלי־נשק בעל כשרון זה לצפות בכל סוג אחד של מפלצת או גזע. כלי־הנשק יכול לחוש בנוכחות היצור שהוגדר והוא ירעד קלות אם יצור אחד או יותר מן היצורים שנקבו בשמם מתקרב לטווח של 20 מ' ממנו. הרעידה תזהיר את המשתמש בשקט. לא ניתן לנקוב בשמו של יצור מסויים, אלא רק בשם גזע או סוג מפלצת, והנשק יכול לחוש רק בגזע או בסוג אחד ביום, אפילו אם לא יופיע אף נציג ממנו.
* *קיצוץ.* כשרון זה חל רק על כלי נשק בעלי להב (חרבות, פגיונות וכדומה). אם סוג אחר של כלי־נשק מקבל כשרון זה, גלגל שוב. אם גלגול ההתקפה של הכלי בעל הלהב הוא 19 או 20, כולל הבונוסים הקסומים של הנשק אך ללא בונוסים אחרים, היריב שהוכה חייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או להיות מוכה למוות במכה אחת. אם גלגול ההצלה מוצלח, הקורבן עדיין סופג נזק משולש מן המכה. בונוסים אלה לנזק אינם חלים כאשר משתמשים בנשק כנגד קונסטרקטים או כנגד יצורים אלמתים מכל סוג.
* *ריפוי.* כשרון זה יכול ליצור השפעת לחש *ריפוי פצעים קשים* פעם ביום, כשהוא מרפא את המשתמש בלבד מנזק של 2ק6 + 2 נקודות (כמו לחש הכוהנים מדרגה 4).
* *תרגום.* נשק בעל כשרון זה יאפשר למשתמש, על פי פקודה, להבין אחת מכל השפות שהוא שומע. היכולת תמשך 6 תורים.

עתקים

עתק הוא חפץ קסום רב־עוצמה, שנוצר על־ידי בן אלמוות (ראה פרק 15) ומוטבע בו כוחו האישי. כל עתק הוא מיוחד במינו ויעוצב בנפרד על ידי שה"מ.

דברים הקשורים בעתק אינם מתרחשים במקרה, כיוון שייעודו של כל עתק מתוכנן ונשלט על־ידי בן האלמוות. לכן, בעתקים נתקלות, בדרך כלל, דמויות מדרגה גבוהה בדרכן לאלמוות וגם זאת, רק לעיתים נדירות. שום בן תמותה אינו מחזיק בעתק למשך זמן.

לעתקים מתייחסים כבעלי דרגה 40 למטרות קביעת השפעותיהם הקסומות. הם חסינים בפני רוב ההתקפות, מלבד התקפות של עתקים אחרים או של כלי נשק בעלי בונוס 5+ לפחות; עם זאת, ניתן להשמיד כל עתק ועתק באמצעות שיטה אגדית המיוחדת לו. *למשאלות,* קסם בני התמותה החזק ביותר, אין השפעה על עתקים.

שימוש בעתק גורם לנכות ולעונשים לדמות. נכות היא השפעה תמידית בלתי ניתנת לביטול כל עוד העתק נמצא בידי הדמות. בדרך כלל היא מופיעה כאשר משתמשים בעתק לראשונה. עונש הוא חיסרון זמני, אותו ניתן לבטל באמצעות קסם או זמן, בעוד מחזיקים בעתק.

לעתקים ארבע דרגות כוח: פחות, משני, חזק ועיקרי. רמות אלה משפיעות על מספרם וחוזקם של כוחות העתק ועל הנכויות והעונשים, על פי טבלת העתקים.

טבלת עתקים

	פחות	משני	חזק	עיקרי
מספר כוחות מרבי	8	11	14	17
סוגי כוחות מרביים				
התקפה	2	3	4	4
מידע + תנועה	1	2	3	4
שינוי צורה	2	2	3	4
הגנה	3	4	4	5
מגבלה	1	2	3	4
עונש	1	3	5	8

עתק לדוגמה

מסכת בקראוס

(עתק פחות: אנטרופיה, רוע)

היסטוריה: מסיכה זו נוצרה על־ידי בקראוס, בן אלמוות שהפך פטרון המדוזות. המסיכה אמורה היתה להילבש על ידי הכוהן העליון של כת סודית, שצמחה בתוך האימפריה המילנאית ויצרה ברית מסוכנת עם המדוזות. עם נפילת אימפריה זו והשמדת הכת, המסיכה אבדה.

תיאור: מסיכה חלקה, כחולה, העשויה מחומר קראמי מוזר; התווים מעוצבים, אפשר שאלה תווי אישה או אלף. פאה מרצועות עור ארוכות וכהות מחוברת לקצהה העליון והאחורי.

כוחות: למסכת בקראוס הכוחות הבאים:

* *הפיכת בשר לאבן,* טווח 40 מ', יצור אחד (התקפת מבט).
* *הקסמת איש,* טווח 40 מ', יצור אחד (התקפת מבט).
* *גילוי קסם,* טווח 20 מ'.
* *מעבר קיר,* טווח 20 מ', משך פעולה 6 תורים, פתח 1.5 מ' עד 3 מ' עומק.
* הלובש חסין בפני התקפות *הפיכה לאבן והקסמה,* מלבד השתקפויות מבטו הוא.
* הלובש חסין בפני רעלים של יצורים חיים.

נכות: כאשר עוטים את המסיכה, הכריזמה של הלובש יורדת ל־4 (ראה הערות). אי־אפשר להסירה או להסתירה כל עוד הלובש חי.

עונש: שימוש מוצלח *בגילוי קסם* או *בהפיכת בשר לאבן* מפחית 1 מכוחו של הלובש עצמו למשך שעה. שימוש מוצלח בכל אחד מהכוחות האחרים מפחית 2 מכוחו של הלובש עצמו. אם כוחו של הלובש יורד ל־0, הוא מת.

הערות: עתק זה הוא בעל קסם רוע וניתן לחושפו ככזה. הלובש מפסיד נקודת כריזמה אחת מיד עם עטיית המסיכה, ונקודות נוספות בקצב של 1 לשבוע עד לכריזמה 4. בינתיים, המסיכה תתכער ותהפוך יותר ויותר מרושעת למראה. השימוש בכל כוח על ידי הלובש הוא מרצון. אם הלובש מת, הוא וציודו הופכים לאבן, אך לא העתק. העתק יתנפץ ללא שוב, אם מבטו יוחזר אי פעם על ידי המראה הזהובה של קא. לובש המסיכה יהומם מיד למשך תור אחד ולא יזכור דבר ממה שעשה בזמן שלבש את המסיכה, אך לא יפגע מעבר לכך.

פדיית אוצר

בסוף כל הרפתקה, הדמויות מקבלות נקודות ניסיון בהתאם לערך הממשי של כל האוצר שמצאו ושמרו. עם זאת, הם עלולים להפסיד חלק מערכם של אבני־חן ותכשיטים בהליך החלפת פריטים אלה במטבע.

אף כי קל לשאת אבני חן ותכשיטים, קשה להחליפם לכסף זמין. רוב המומחים והסוחרים יקבלו אבני חן כתשלום, אך לא יתנו, בדרך כלל, "עודף" עבור תשלום יתר, ולא יקבלו תכשיטים (כי הם ניזוקים בקלות). עבור רוב ההוצאות (כמו רכישות ציוד רגיל, עלות בנייה וכדומה) יש להשתמש במטבע.

בדרך כלל, ניתן לשבור פיסות תכשיטים לאבני חן, למתכות וכדומה. אולם, התכשיט השלם שווה יותר מחלקיו; ניתן לאבד עד מחצית הערך בהפרדת התכשיט לחלקים.

בכל עיירה או עיר יהיו אנשי עסקים (תכשיטנים, חלפני כספים, אספני פריטים יקרים או אפילו גזבר העיר) שיחליפו מטבעות תמורת אבני חן ותכשיטים, וסביר להניח כי גם להיפך. עבור אבני חן, נגבה שכר של 1% עד 5% מהשווי. תכשיטים קשה יותר למכור, ועשוי להיגבות עבורם שכר של 2% עד 12% משווים. בעיירות קטנות יש פחות כסף זמין וייתכן שלא יוכלו לקנות תכשיטים או אבני חן יקרים. ככלל מנחה, אוכלוסיות העיר שווה לערך הגבוה ביותר של חפץ אותו היא יכולה להמיר בפ"ז (לדוגמה, עיר בעלת אוכלוסיה של 10,000 איש, תוכל לטפל באבני חן או תכשיטים עד ערך של 10,000 פ"ז).

איש עסקים עלול לסרב להמיר חפץ לכסף מסיבות שונות (מחסור במטבע זמין, חשד לסחורה גנובה וכדומה). אם איש עסקים מסרב לעיסקה, ניתן למצוא אדם פרטי עשיר אשר יקנה את החפץ. המחיר המוצע יהיה 20% עד 80% (10X4ק2) מן הערך המוצהר; בדרך כלל, מתייעצים בתכשיטן כדי להעריך את החפץ.

בניגוד לאבני חן ולתכשיטים, חפצים מיוחדים (כמו החפצים הרשומים תחת "אוצר מיוחד", בתחילת הפרק) חייבים להימכר לפני שניתן נק"נ. הפריטים שניתנו בטבלת הערכים לאוצר מיוחד (בעמוד 227) הם הערכות לתמורת החפץ בחליפין בשוק. לא סביר כי המחירים יהיו גבוהים יותר, אלא אם הפריטים נדירים ויש להם ביקוש. למעשה, המחירים עלולים להיות נמוכים יותר, אם הפריטים מסופקים באופן שוטף.

מכירה וקניה של חפצי קסם

בנקודה כלשהי במשחק, יש להניח כי הדמויות ימצאו חפץ קסום שאינן יכולות להשתמש בו או אינן מעוניינות לעשות בו שימוש. חפצים אלה נסחרים, בדרך כלל, עם דב"ש תמורת טובות; עם זאת, דמויות יכולות לנסות למכור את החפץ תמורת כסף מזומן. באופן כללי, ניתן למכור חפצים בין דמויות – דב"ש וד"ש – אך המוכר

חייב למצוא אישית קונה באמצעות פרסום, התקרבות לפטרונים עשירים וכדומה. אם שה״מ מעוניין להשתמש בשיטה אחרת כדי ליישב עניין זה, יש לשמוע לו.

יצירת חפצי קסם

בדרגות ניסיון גבוהות יותר, קוסמים וכוהנים יכולים ליצור חפצים. רוב הדמויות היוצרות חפצי קסם הן קוסמים. כאשר כוהן מנסה ליצור חפצי קסם, החלף את החוכמה שלו בתבונה של הקוסם, אם ברצונך להשתמש בשיטות המוצעות להלן.

כדי ליצור כל חפץ קסום, על הדמות להיות בדרגה 9 לפחות. חפצי קסם אחדים ידרשו כי הדמות תהיה מדרגה גבוהה יותר.

כאשר יוצרים חפץ קסום יש לקחת בחשבון מספר גורמים, בכלל זה השפעות לחשים, מומחים במיומנויות הנדרשות, מרכיבי הלחש וסיכויי ההצלחה. גורמים אלה מוגדרים להלן:

השפעות לחשים

מטיל הלחשים חייב להכיר לחש, הקשור להשפעה הקסומה שהוא מבקש עבור החפץ. לדוגמה, אם הוא מנסה ליצור *שטיח מעופף*, עליו לדעת את הלחש *מעוף*. אם אינו יודע את הלחש, הוא אינו יכול לכשף חפץ בעל השפעה דומה.

מומחים או מיומנויות

מטיל הלחשים חייב לשכור מומחה שיעבוד לצידו ויכין את העצם שיכושף (לדוגמה, יש צורך בנשק אם החפץ המבוקש הוא חרב או באורג אם החפץ הוא שטיח); אפשרות אחרת, אם משתמשים בחוקים האפשריים למיומנויות כלליות, היא כי מטיל הלחשים יהיה בקי במיומנות השימושית הדרושה להכנת העצם, או ישכור אומן המיומן בכך.

כדי ליצור חפץ קסום, על מטיל הלחשים והמומחה לעבוד בצוותא; מטיל לחשים אינו יכול, למשל, לכשף חרב רגילה לאחר שכבר נוצרה. שכר המומחה כלול בעלויות ליצירת חפצי קסם המצויינות בהמשך.

מרכיבי לחשים

עבור כל לחש עימו מנסה מטיל לחשים לכשף חפץ, עליו למצוא יסוד או מרכיב נדיר כלשהו (הכרוך, בדרך כלל, בהרפתקה ארוכה או קשה). שה״מ קובע מהו המרכיב המדויק ואומר זאת לשחקן. לדוגמה, קוסם המנסה ליצור *שטיח מעופף* עשוי להזדקק לתולעת משי נדירה (הנמצאת בארץ רדופת מפלצות), או לצבע סגול מסויים (אותו ניתן לעבד רק מגופות של מפלצות ים סרטניות ענקיות).

בהרפתקה כזו, מטיל הלחשים עשוי להשיג כמויות מספיקות של המרכיב הנדיר, אשר המספיקות ליצירת מספר חפצי קסם כאלה. אין בעיה עם כך, כל עוד הכמויות הגיוניות. אך, אם הוא חוזר עם 1,000 גלונים של צבע שהופק מחילזון ענק ורוצה להשתמש בהם ליצירת שטיחים מעופפים מכאן ועד להודעה חדשה, הצבע בהכרח יתקלקל, יושמד או ייגנב על־ידי קוסם יריב – כלומר הדמות תצטרך, בסופו של דבר, לצאת שוב להרפתקה כדי להשיג כמות נוספת של המרכיב, אם היא באמת רוצה ליצור יותר מחפץ קסום אחד.

מטיל לחשים יכול להשיג כמות גדולה של חומר נדיר ואז לנסות להפיץ את העודפים או להחליפם עם קוסמים אחרים תמורת עודפי החומרים הנדירים שלהם. אין זה רעיון טוב כל־כך. שה״מ יכול פשוט להגיד כי אין זה מקובל –



מטיל הלחשים עצמו צריך להשיג ולעבד את החומר, או שהוא יכול להסכים לכך – אבל הפרוייקט הבא של מטיל הלחשים תמיד ידרוש לפחות מרכיב נדיר נוסף אחד שיהיה עליו לצאת ולהשיג בעצמו.

סיכויי הצלחה

כאשר דמות מנסה ליצור סוג מסויים של חפץ קסום, היא עלולה להיכשל. את סיכויי ההצלחה מגלגלים ב־ק100, תוך שימוש בתבונת הדמות (חוכמה, במקרה של כוהן), בדרגתה הנוכחית ובדרגת הקסם המסוים (או במספר הבונוסים או העונשים לשריונות או לכלי־הנשק); כל שאר המספרים בנוסחה אינם משתנים על־פי השימוש. וזו הנוסחה:

[(תבונה + דרגה)x2] – (עוצמת לחשx3) = %

לדוגמה, מכשף מדרגה 10 עם תבונה 18 מנסה ליצור *בדיד כדור אש*, הדורש קסם מעוצמה 3. סיכוייו להצליח, על פי הנוסחה, הם:

[(18 + 10)x2] – (3X3) = 47% בק100

אם הדמות מגלגלת מספר זה או פחות ב־ק100, היא הצליחה לכשף את החפץ. אם היא נכשלת, הדמות ביזבזה את כל פיסות הזהב, הזמן והחומרים שהשיגה. עליה להשיג שוב את כל הדברים שאיבדה, לנסות ליצור את החפץ ולגלגל שוב בניסיון הבא כדי לבדוק אם הצליחה.

תהליך הכישוף

לאחר שנקבעו כל הלחשים ונאספו כל המרכיבים, אפשר להתחיל בתהליך הכישוף. מכיוון שתהליך זה משתנה עם הכנת כל חפץ וחפץ, הקטע הבא חולק לשני חלקים, אחד עוסק בשריון ובכלי־נשק והשני עוסק בחפצים שונים.

מובן שאם דמות רואה את החפץ הקסום שהיא מנסה ליצור עומד למכירה בשוק, היא חופשית לקנותו – אך המחיר יהיה, בדרך כלל, כפול מעלות בניית החפץ וכישופו, בשל מספר גורמים, כמו מחיר ההרפתקה להשגת החפץ, עלות איחסונו עד המכירה, ערכו הרגשי וכמובן – רווח ליוצר.

לבסוף, ייתכן שיהיו במערכה דמויות המעוניינות לבנות חפץ קסום למטרות מכירה ולא לשימוש אישי. על שה״מ לציין את כל דרישות הזמן, עלויות מופרזות (שניהם גורמים המקטינים את ההזדמנויות שיש לדמות לצאת להרפתקות) והצורך במרכיבים נדירים. אם הדמות עדיין מתעקשת לדבוק במקצוע חדש זה של יוצר חפצי קסם, אכוף את החוקים בקפדנות.

שריון וכלי־נשק

הליך הענקת הבונוסים (חיוביים או שליליים) לשריונות או לכלי־נשק שונה מן ההליך המשמש עבור חפצי קסם שונים. זכור, כי את הסיכוי להצליח מגלגלים רק פעם אחת, ללא קשר למספר הבונוסים או העונשים שיש לשריון או לכלי הנשק. כמו במקרה של חפצים שונים, מטיל הלחשים חייב קודם כל למצוא את מחיר הכישוף ההתחלתי של החפץ. מידה זו היא עלות החומרים בהם משתמשים ליצירת החפץ הקסום בפ״ז.

מחיר הכישוף ההתחלתי מעניק בונוס של 1+ או עונש של 1–, על־פי בחירת מטיל הלחשים. עבור כל פלוס או מינוס נוספים לשריון או לכלי־הנשק, הכפל את מחיר הכישוף ההתחלתי במספר הבונוסים או העונשים (לדוגמה, *חרב הדו־ידנית*

+1, המופיעה בדוגמה בטבלת עלויות הכישוף ההתחלתיות לשריונות וכלי־נשק, תעלה 22,500 פ"ז אם הופכים אותה *לחרב +3*).

אם מעוניינים בכך, ניתן ליצור שריון וכלי־נשק בעלי השפעות לחשים נוספות – אלה מתוארות בעוצמה הלחש המתאימה של ההשפעה ועלותן 1,000 פ"ז לעוצמה לחש. מידע נוסף על הוספת בונוסים מופיע בהמשך. שים לב, כי לא ניתן לטעון מחדש שריון וכלי־נשק קסומים, כפי שאפשר לעשות עבור חפצי קסם מסויימים.

כדי למצוא את מחיר הכישוף ההתחלתי של שריון או כלי־נשק, הכפל את המחיר הרגיל (הבלתי קסום) של החפץ (בפ"ז) במספר יחידות העומס שלו (ביחידות מטבע). עבור שריון, חלק את התוצאה ב־3; עבור כלי־נשק, הכפל אותה ב־5. תמיד עגל את התוצאה כלפי מעלה. תוצאה סופית זו היא מחיר הכישוף ההתחלתי, כמצויין בטבלת עלויות הכישוף ההתחלתיות לשריונות וכלי־נשק.

טבלת עלויות כישוף התחלתיות לשריונות וכלי־נשק

שריון: (עומס [מט'] x מחיר לא קסום [פ"ז]) ÷ 3

כלי נשק: (עומס [מט'] x מחיר לא קסום [פ"ז] x 5)

דוגמאות: שריון שרשראות עולה בדרך כלל 40 פ"ז ומשקלו 400 מט'. עלות הכישוף ההתחלתית שלו היא 40 x 400 : 3, או 5,333 פ"ז. חרב דו־ידנית בלתי־קסומה עולה 15 פ"ז ומשקלה 100 מט'. מחיר הכישוף ההתחלתי שלה הוא 5 x 100 x 15, או 7,500 פ"ז.

שים לב: מחיר הכישוף ההתחלתי לא ירד מ־3,000 פ"ז לשריון (כולל מגינים) או 100 פ"ז לכלי־נשק. כל כישופי השריון וכלי־הנשק מוגבלים עד 5 +/– לכל היותר. דמויות אינן יכולות ליצור שריון או כלי־נשק עם 6 +/–.

הוספת בונוסים כנגד יריבים

אם שה"מ מעוניין לתת לכלי־נשק בונוס (או עונש) כנגד יריב מיוחד, הוסף את הבונוס למחיר הכישוף ההתחלתי, אך במחצית המחיר. לדוגמה, *חרב +1, +3 כנגד אלמתים* נחשבת *לחרב +2* למטרות חישוב מחיר הכישוף ההתחלתי (+1 הבונוס הבסיסי, חל על כל מטרה ונחשב כ־+1; הבונוס הנוסף +2 כנגד אלמתים, המצטבר יחד עם הבונוס הבסיסי, נחשב כמחצית המחיר עבור +1 נוסף). מחיר הכישוף ההתחלתי עבור *חרב +1* הוא 3,000 פ"ז (מחיר בלתי קסום 10 [פ"ז] x 60 עומס [מט]); כדי לקבל *חרב +1, +3 כנגד אלמתים*, העלות תהיה 6,000 פ"ז (3,000 x 2).

עם זאת, עלות יצירתם של כוחות קסם המכוונים באופן מיוחד כנגד יריבים מסוימים קטנה יותר. מחירן של השפעות קסם מוגבלות אלה מופחת ב־10% עבור כל הגבלה. הגבלה אחת תהיה סוג מפלצות; שנייה תהיה זן של מפלצות; שלישית תהיה מפלצת מסויימת.

דוגמה: עלותה של *חרב +2* עם כוח *הקסמת דריאדות* תהיה:

עלות כישוף התחלתית עבור חרב +1: 3,000 פ"ז (60x[5 מט' x 10 פ"ז]). הבונוס +2 משמעו, כי מחיר הכישוף ההתחלתי מוכפל. המחיר הכולל עבור חרב קסומה +2: 6,000 פ"ז.

עלות השפעות לחשים, השפעת *הקסמת דריאדות*: 4,000 פ"ז. הקסמת מפלצת הוא לחש מעוצמה רביעית, והשפעות לחש עולות 1,000 פ"ז לכל עוצמת לחש. קביעות עולה +20,000 פ"ז (מחיר השפעת הלחש: 4,000 פ"ז x 5). העלות הבסיסית של השפעת הלחש היא 24,000 פ"ז, –20% (בשל שתי הגבלות: סוג דמויי־אדם וזן דריאדות). המחיר הכולל עבור השפעת לחש *הקסמת דריאדות*: 19,200 פ"ז.

מחיר כולל לכלי־נשק: 25,200 פ"ז. *חרב +2* (6,000) + השפעת הקסמת *דריאדות* (19,200) = 25,000.

זמן יצירה: 32 יום. שבוע אחד ועוד יום אחד עבור כל 1,000 פ"ז עלות נוספת, שהם 25.2 ימים נוספים.

הוספת כוחות קסומים

ניתן להוסיף השפעות קסומות נוספות לשריון ולכלי־הנשק. כשרונות כלי־נשק, כוחות ראשוניים וחריגים של חרבות וכוחות שריון מיוחדים נחשבים להשפעות לחשים; מצא את הלחש המתאים בצורה הטובה ביותר לכשרון או לכוח וכשף באמצעותו את כלי־הנשק.

היוצר חייב לגלגל סיכויי הצלחה עבור כל השפעת לחש נוספת. כל גלגול מוצלח מורה כי החפץ קיבל את הכוח שעבורו בוצע הגלגול. כישלון משמעו כי ההשפעה המתאימה אבדה וכי לא ניתן להוסיף כישופים נוספים (כישופים קודמים מוצלחים, אם קיימים, אינם אובדים).

במלים אחרות, אם הגלגול הראשון נכשל, החפץ נהרס כליל, פיסות הזהב מתבזבזות והזמן אובד. אם הגלגול הראשון היה מוצלח אך השני נכשל, השפעת הלחש הראשונה קיימת בחפץ, אך לא נוספו לו כל השפעות חדשות. עם זאת, החפץ עמד לפחות בכישוף הראשוני והינו חפץ קסום.

שים לב, כי את המחיר הנוסף עבור כוח נוסף מוסיפים למחיר הכללי של השריון או כלי־הנשק, ולא למחיר הכישוף ההתחלתי שלו. תהליך הכישוף אורך יום נוסף עבור כל 1,000 פ"ז שנוספו למחיר הכולל של החפץ מעבר לזמן הייצור ההתחלתי.

דוגמה: מטיל לחשים מדרגה 20, בעל תבונה 18, מעוניין ליצור *מגן +2* הניחן בכוח מיוחד של *הקסמת איש*. מחיר הכישוף ההתחלתי (על־פי טבלת עלויות הכישוף ההתחלתיות לשריונות ולכלי־נשק) מחושב כך: עלות בלתי קסומה (10 פ"ז) x עומס (100 מט') : 3 = 333 פ"ז. את התוצאה מעגלים כלפי מעלה ל־340 פ"ז ומכפילים, משום שלמגן יש שני בונוסים, לקבלת 680 פ"ז. אולם, בטבלה מופיעה גם הערה שאומרת כי המחיר המינימלי עבור כל שריון (כולל מגינים) הוא 3,000 פ"ז. לכן מחיר הכישוף ההתחלתי עבור *מגן +2* זה, כולל *הקסמת איש*, יהיה 3,000 פ"ז.

ההשפעה *הקסמת איש* היא לחש מעוצמה 1, לכן נוספות 1,000 פ"ז (מחיר לחש מעוצמה ראשונה). המחיר הכולל של מגן זה הוא 4,000 פ"ז.

מטיל הלחשים חייב לגלגל פעמיים לסיכויי הצלחה: פעם אחת עבור הכישוף ההתחלתי (הבונוס של +2) ופעם שנייה עבור השפעת הלחש *הקסמת איש*. בשימוש בנוסחה לסיכויי הצלחה, % = (עוצמת הלחש x 3) – (2 x [דרגה+תבונה]), אחוז הסיכוי של מטיל לחשים זה הוא 73% עבור כל ניסיון, כך: 73% = (3x1) – (2 x [20x+180]).

זמן כישוף

זמן הכישוף עבור שריון וכלי־נשק הוא כמו זמן הכישוף עבור חפצי קסם: שבוע ועוד יום עבור כל 1,000 פ"ז (מעוגל כלפי מעלה) של עלות שריון או כלי־נשק.

במשך זמן זה, על מטיל הלחשים לעבוד בשקידה בבית המלאכה שלו – 8 שעות ביום. (שעות נוספות שיוקדשו מדי יום לא יאיצו את תהליך הכישוף; חומרי קסם זקוקים לזמן כדי לספוג לחשי קסם. עם זאת, שעות עבודה מעטות יותר ביום יאטו את התהליך בצורה משמעותית).

באופן כללי, מטיל הלחשים אינו יכול לצאת להרפתקות במשך זמן זה. אם הוא לוקח הפסקה של יום או יומיים מתהליך הכישוף, הדבר יאט את התהליך ביום או יומיים. אם מטיל הלחשים לוקח חופשה ארוכה יותר, הכישוף נהרס; השריון או כלי הנשק יהרסו ולא ניתן יהיה לכשפם. מטיל הלחשים מאבד את כל עלות החפץ וחייב להתחיל מהתחלה.

חרבות תבוניות

רק בני אלמוות יוצרים חרבות תבוניות. עם זאת, יש אפשרות שבן אלמוות יהפוך חרב לתבונית בזמן יצירתה. בכל פעם שדמות יוצרת חרב קסומה, שה"מ יקבע, בסודיות, אם בן אלמוות הפך את החרב לתבונית. יוצר החרב לא ידע אם הדבר התרחש או לא, אלא כשהחרב תהיה בידי בעליה הסופיים. פעולת בן האלמוות לא משנה את מחיר כלי־הנשק.

חומרים מיוחדים (אפשרי)

שה"מ יכול להתיר כי בחירת החומרים על־ידי מטיל הלחש תשפיע על סיכויי ההצלחה. אבני חן, מתכות או חומרים יקרי ערך יכולים להכיל כוחות קסם טובים יותר מעץ גס או מאבנים פשוטות. שה"מ יכול לשנות את סיכויי ההצלחה כראות עיניו.

מחירי שריונות וכלי־נשק קסומים

עלות כישוף התחלתית לשריון: 3/ (עומס [מט'] x מחיר לא קסום [פ"ז]).

עלות כישוף התחלתית לכלי־נשק: 5 x (עומס [מט'] x מחיר לא קסום [פ"ז]).

עלות מספר בונוסים: עלות כישוף התחלתית (שריון או כלי־נשק) x מספר הבונוסים או העונשים הנוספים.

עלות בונוסים כנגד יריבים: 1/2 מעלות הכישוף ההתחלתית x מספר הבונוסים כנגד היריב.

עלות הגבלות: –10% עבור כל בונוס כנגד יריב לכל הגבלה (אם יש).

עלות כישוף התחלתית כללית: עלות כישוף התחלתית + עלות מספר בונוסים + עלות בונוסים כנגד יריב – עלות מגבלות.

עלות השפעת הלחש: 1,000 פ"ז x מספר עוצמות לחש עבור כל השפעת לחש.

עלות קביעות: 5 x עלות השפעת לחש.

עלות הגבלות: –10% לכל השפעת לחש כנגד יריב לכל הגבלה (אם יש).

עלות השפעת לחש כללית: עלות השפעת לחש + עלות קביעות + עלות הגבלות.

עלות כללית לכלי־נשק או שריון: עלות כישוף התחלתית כוללת + עלות השפעת לחש כוללת.

חפצי קסם שונים

כדי ליצור חפץ קסום כלשהו, על שה"מ למצוא קודם כל מהי עלות הכישוף ההתחלתית של החפץ, פעל על־פי הצעדים המתוארים בטבלת עלות הכישוף לחפצי קסם שונים.

טבלת עלות הכישוף לחפצי קסם שונים

1. מטיל הלחשים קובע אילו לחשים יוטלו על החפץ הקסום.
2. מטיל הלחשים מחשב את הסכום הכולל של מספר עוצמות הלחשים.
3. מטיל הלחשים מכפיל את המספר שהתקבל בסעיף 2 ב־1,000 פ"ז כדי לקבוע את עלות החומרים בהם נעשה שימוש ביצירת החפץ הקסום (פ"ז).

לאחר שמטיל הלחשים אסף את חומריו הנדירים, שילם עבור עלות הכישוף ההתחלתית, גילגל את סיכויי ההצלחה שלו (עבור כל לחש נוסף) וביצע את הטקסים הדרושים, יש לו חפץ בצורת אנרגיה, המוכן לקבל את כישופו הסופי.

כדי לסיים את העבודה, מטיל הלחשים צריך להשקיע פ"ז ומאמצים נוספים. ראשית, עליו להחליט האם החפץ מבוסס על מטענים או שהוא חפץ תמידי. חפצים המבוססים על מטענים (כמו בדידים, מטות, שיקויים ומגילות) מתבזבזים, בסופו של דבר, אם כי חלקם ניתנים לטעינה מחודשת. בחפצים תמידיים ניתן להשתמש שוב ושוב ולעולם אין הם מתבזבזים.

העלות לחפץ בעל מטענים היא 10% מעלות הכישוף ההתחלתית x מספר המטענים שיהיו בחפץ. העלות לעצם תמידי היא x 5 עלות הכישוף ההתחלתית (כאילו לחפץ יש 50 מטענים).

דוגמה: קוסם מעוניין ליצור *בדיד לשינוי אחרים*. זהו לחש מעוצמה 4 והוא הלחש היחידי של הבדיד, לכן עלות הכישוף ההתחלתית היא 4,000 פ"ז (1,000 פ"ז x 4). כעת, הוא מעוניין לטעון אותו ב־25 מטענים. העלות היא 10,000 פ"ז (10% מעלות הכישוף ההתחלתית ([400 פ"ז] x מספר המטענים = [25] 10,000 פ"ז). העלות הכוללת של הבדיד היא 14,000 פ"ז.

קוסמת אחרת רוצה ליצור *טבעת קניית ידע* ללא השפעות לחשים נוספות. זהו לחש מעוצמה 7, כך שעלות הכישוף ההתחלתית עבורו היא 7,000 פ"ז. היא רוצה שהחפץ יהיה תמידי; העלות היא 7,000 פ"ז x 5, או 35,000 פ"ז. העלות הכוללת של הטבעת היא: 42,000 פ"ז.

כישופים מרובים

אם לחפץ יש מספר השפעות לחשים נפרדות, היוצר חייב לגלגל סיכוי עבור כל לחש. כל גלגול מוצלח מורה כי החפץ מקבל את הכוח שגולגל. כישלון משמעו שההשפעה המתאימה אבדה וכי לא ניתן להוסיף כישופים נוספים (כישופים מוצלחים קודמים, אם קיימים, אינם אובדים).

במלים אחרות, אם הגלגול הראשון נכשל, החפץ נהרס לחלוטין, פיסות הזהב מתבזבזות והזמן אובד. אם הגלגול הראשון מוצלח אך השני נכשל, השפעת הלחש הראשונה ניתנה לחפץ, אך לא ניתן להוסיף השפעות נוספות. עם זאת, החפץ עמד בכישוף ההתחלתי והינו חפץ קסום.

דוגמה: קוסמת מדרגה 20, בעלת תבונה 18, יוצרת *כדור בדולח עם תע"ח*. הדבר דורש שתי השפעות לחשים – *ראייה על חושית ותע"ח*. עלות הכישוף ההתחלתית היא 5,000 פ"ז (לחש אחד הוא מעוצמה 3 והשני מעוצמה 2; 1,000 פ"ז x סך כל מספר דרגות הלחש). הקוסמת חייבת לגלגל סיכויי הצלחה עבור שני הלחשים.

היא מנסה ראשית עבור השפעת *הראייה העל־חושית*, מכיוון שזהו המרכיב העיקרי של כדור הבדולח. הנוסחה עבור סיכויי ההצלחה היא % = (עוצמת הלחש x 3) – (2 x [דר' + תב']) סיכוייה הם 67% = (3X3) – (2 x [18+20])

לאחר מכן היא מנסה עבור השפעת התע"ח. סיכוייה הם 72% = (3X2) – (2 x [18+20]).

אם היא מצליחה בשני הגלגולים, יש לה *כדור בדולח עם תע"ח*. אם היא מצליחה בגלגול הראשון אך נכשלת בשני, יש לה *כדור בדולח* פשוט. אם היא נכשלת בגלגול הראשון, יש לה גוש בדולח עגול, שלעולם לא יוכל להיות מכושף.

בין אם הצליחה לחלוטין, חלקית או כלל לא הצליחה, היא מאבדת את כל שאר העלויות עבור *כדור בדולח*. למשל, חפץ זה הוא קבוע ואינו בעל מטען, לכן היא תפסיד עוד 25,000 פ"ז (25,000 פ"ז = [עלות כישוף התחלתית] 5,000 פ"ז x 5). העלות הכללית, בין אם הניסיון היה מוצלח ובין אם נכשל, הוא 30,000 פ"ז.

שימושים ליום

בחלק מחפצי הקסם התמידיים ניתן להשתמש מספר פעמים מסויים בזמן נתון. כאשר יוצרים חפץ קסם עם הגבלה כזו, שה"מ מפחית מעלות הכישוף ההתחלתית 20% עבור חפצים בהם ניתן להשתמש פעם בשעה, 25% עבור חפצים בהם ניתן להשתמש פעם ביום, 30% עבור חפצים בהם ניתן להשתמש פעם בשבוע, 35% עבור חפצים בהם ניתן להשתמש פעם בחודש וכדומה. לאחר מכן, שה"מ יכול להוסיף את עלותם של 30 מטענים ועוד אחד בכל שימוש בתקופת הזמן הנבחרת.

דוגמה: *בדיד כדור אש*, בו ניתן להשתמש פעמיים ביום, בנוי בצורה הבאה:
עלות כישוף התחלתית: 2,250 פ"ז (3,000 פ"ז – 25%).
עלות המטענים: 7,200 פ"ז (32 מטענים x 2,250 x 10% 32 מטענים)
עלות כוללת: 9,450 פ"ז.

לחשים מדרגות כוח שונות

לחשים מסויימים משנים את כוחם בהתאם לדרגת מטיל הלחש – לחשים כמו *כדור אש* הם דוגמאות קיצוניות במיוחד לכך. כאשר קוסמים יוצרים חפצי קסם, עליהם להתאים את עצמם לגבולות הרגילים של הדוגמאות לחפצים אלה, אותן ניתן למצוא במשחק מר"ד. בדידים יכולים לגרום נזק של 6 קוביות בלבד; מטות יכולים לגרום נזק של 8 קוביות בלבד; טבעות וסוגים רבים של חפצי קסם שונים אינם יכולים להכיל לחשים הגורמים נזק.

כאשר אינך בטוח, חפש ברשימות האוצר שבתחילת הפרק דוגמה, הדומה בצורה הטובה ביותר לאוצר המיוצר והשתמש בה כהגבלה עבור ד"ש או דב"ש המעוניינים ליצור קסם. כמו כן, כאשר מתחילים ליצור חפצי קסם, למד להכיר את תיאור הלחש *ביטול קסם* (בפרק 3). הוא מתאר מה קורה לחפץ תמידי כאשר מפעילים עליו לחשי *ביטול קסם*.

טעינה מחודשת של חפצים

העלות לטעינה מחודשת של חפצים זהה לעלות המקורית של המטענים כלומר, 10% מעלות הכישוף ההתחלתית x מספר המטענים = עלות הטעינה מחדש. אי אפשר לטעון שוב חפצים בעלי מטען מעבר למספר המטענים המקורי שהיה בהם כשנוצרו.

שיקויים ומגילות הם חפצים בעלי מטענים, אך יש להם מטען אחד למנת שיקוי או לחש אחד למגילה (בהתאם למסורת עתיקה, כל בקבוק שיקוי מכיל מטען שיקוי אחד, ואילו במגילות מסויימות יכול להיות יותר מלחש אחד). שים לב, כי לחשים שונים על מגילה אחת נחשבים לחפצי קסם נפרדים.

ברגע היצירה יכול המכשף להחליט כי חפץ בעל מיטענים אינו ניתן לטעינה מחודשת. במקרה כזה, הקטן את עלות הכישוף ההתחלתית ב־20%. מרגע שנוצלו מטעני החפץ, הוא חדל להיות קסום ולא ניתן עוד לטעון אותו שוב.

זמן כישוף

יצירת חפצי קסם אורכת זמן מסוים: שבוע אחד ועוד יום עבור כל 1,000 פ"ז (מעוגלים כלפי מעלה) עלות החפץ. בהמשך לדוגמאות שלעיל, יצירת *בדיד שינוי אחרים* תארך 21 ימים – שבוע אחד ועוד 14 ימים נוספים (עבור סכום של 14,000 פ"ז). יצירת טבעת *הקניית ידע* תארך 49 ימים – שבוע אחד ועוד 42 יום (עבור 42,000 פ"ז).

ההגבלות על זמן הכנת חפצי־קסם על־ידי קוסם הן זהות להגבלות על הכנת שריונות וכלי־נשק קסומים. ראה תחת "זמן כישוף" בסעיף הקודם לפרטים נוספים.

הגבלות על יצירת חפצי קסם

שה"מ יכול לאסור על כל שחקן ליצור כל חפץ, העלול להפר את האיזון בהרפתקה. סוג אחד של חפץ קסום, היכול בהחלט להפר את האיזון בהרפתקה הוא בדיד או מטה, במיוחד אם הוא ניחן בלחש מזיק, הנהפך לחפץ תמידי במקום חפץ בעל מטענים (כך שניתן להטיל באמצעותו לחשים ללא הגבלה).

תמיד יש להגביל השפעות מזיקות וקטלניות, באמצעות מטענים או על־ידי הגבלת השימוש.

עלויות לחפצי קסם שונים

עלות כישוף התחלתית: סך כל מספר דרגות הלחשים x 1,000 פ"ז.

עלות מטענים: 10% מעלות הכישוף ההתחלתית x מספר המטענים.

עלות קביעות: 5 x עלות כישוף התחלתית.

עלות כוללת: עלות כישוף התחלתית + עלות מטענים או עלות כישוף התחלתית + עלות קביעות.

חפץ בעל מטענים אינו ניתן לטעינה מחדש: הפחת 20% מן העלות הכוללת.

חפץ בו ניתן להשתמש מספר פעמים מסויים בפרק זמן נתון: להלן ההתאמות לעלות הכישוף ההתחלתית:

שימוש פעם בשעה: 20%–
שימוש פעם ביום: 25%–
שימוש פעם בשבוע: 30%–
שימוש פעם בחודש: 35%–

חשב כמו עבור 30 מטענים + מספר המטענים בהם משתמשים בפרק זמן.

יצירת קונסטרוקטים קסומים

קונסטרוקטים (מפלצות קסומות כמו גלמים וגורגוילים) נוצרים במידה רבה כמו אוצרות קסומים. עבור אחדים מן הצעדים הנתונים בקטע זה, שה"מ יכול לפנות לחלק הקודם העוסק ב"יצירת חפצי קסם".

כאשר הכתוב מתייחס לסיכויי קוסם על־פי תבונה, החלף את חוכמת הכוהן בהתאם. מטיל הלחשים היוצר את הקונסטרקט חייב להיות מדרגה 18 או מדרגה השווה לקב"פ של הקונסטרקט שנוצר, הדרגה הגבוהה מבין השניים. אם לקונסטרקט יש יותר מ־36 קב"פ, שה"מ יכול להתנגד ליצירתו או להגביל את יצירתו למאפייני דרגה 36 בלבד.

אם לקונסטרקט אמורות להיות עד שתי יכולות מיוחדות (כלומר, בין אפס לשתי יכולות), בידי הקוסם חייב להיות לחש *יצירת מפלצות קסומות* (כוהן יכול להשתמש במקום זאת בלחש *משאלה* לאותה מטרה).

אם לקונסטרקט אמורות להיות יכולות מיוחדות, אשר יעניקו לו שלוש כוכביות או יותר, לקוסם חייב להיות במקום זאת לחש יצירת כל מפלצת. כוהן אינו יכול ליצור קונסטרקט מדרגת כוח כזו.

למידע לגבי מציאת מרכיבים נדירים, ראה "מרכיבי לחשים" תחת "יצירת חפצי קסם" בתחילת הפרק.

עלות וזמן

עלות קונסטרקט: 2,000 פ"ז לכל קב"פ + 5,000 פ"ז לכל כוכבית (כמצויין בתיאור המפלצות בפרק 14).

כאשר מטיל הלחשים השיג את המרכיבים הנדירים, באפשרותו להתחיל לעבוד על הקונסטרקט, אך יהיה עליו להשקיע בכך כסף רב. עלות הקונסטרקט כוללת כסף לקניית החומרים הבסיסיים המרכיבים את הקונסטרקט וכסף לקניית מרכיבים מיוחדים ונדירים העוזרים לכישוף.

עם זאת, יצירת קונסטרוקטים אורכת אותו משך הזמן כמו יצירת חפצי קסם אחרים: שבוע ועוד יום עבור כל 1,000 פ"ז עלות. כמו עבור חפצי קסם, גם על קונסטרוקטים חלות אותן הגבלות הזמן, כפי שצויין תחת "זמן כישוף" בקטע הקודם.

סיכויי הצלחה

לאחר שמטיל הלחשים השקיע את הזמן ואת פ"ז הנחוצים עבור קונסטרקט, הוא יכול לגלגל כדי לראות אם הכישוף הצליח. סיכויי ההצלחה שלו שונים במידה מסויימת מן הסיכוי ליצור חפץ קסום:

% = (מספר כוכביות + קב"פ) – (2 X [דרגה + תבונה])

דוגמה: כוהנת מדרגה 20, בעלת חוכמה 18, מעוניינת ליצור גולם ארד (20 קב"פ, 2 כוכביות). היא חזרה זה מכבר ממסעה למציאת המרכיבים הנחוצים, השקיעה כבר 50,000 פ"ז בחומרים ובילתה 57 ימים בתהליך הכישוף. עכשיו הגיע הזמן לבדוק את סיכויי ההצלחה שלה. סיכויה הם (2 X [20 + 18]) – (20 + 2) = 54%.

אם הגלגול נכשל, הכישוף נכשל גם כן. הכוהנת מאבדת את כל הזמן, המאמץ והכסף שהשקיעה.

קונסטרוקטים קיימים מול חדשים

כאשר השחקן מעוניין ליצור קונסטרקט מפרק 14, בידקו את יכולותיה של מפלצת זו. אם השחקן מעוניין ליצור סוג חדש לגמרי של קונסטרקט, שה"מ יחליט אם לאשר זאת או לא.

אם הוא מאשר זאת, השחקן יעצב את הקונסטרקט על־פי תבנית נתוני המפלצת מפרק 14. לאחר מכן, שה"מ יעיין בנתונים ויחליט האם הקונסטרקט אפשרי. אם הנתונים והיכולות טובים במידה רבה מנתוניהם ויכולותיהם של קונסטרוקטים קיימים בעלי מספר קב"פ דומה, השחקן יצטרך להקטינם עד שיתאימו ליכולותיהם של קונסטרוקטים קיימים.

הנחיות ליצירת קונסטרוקטים חדשים

להלן מספר הנחיות בסיסיות ליצירת קונסטרוקטים חדשים:

קוביות פגיעה: לקונסטרקט קטן יכולות להיות בין 1 ל־6 קב"פ; לקונסטרקט גדול יכולות להיות 1 עד 36 קב"פ.

חסינויות: קונסטרוקטים קטנים (כמו פסלים חיים) חסינים בפני רעל; גזים; *הקסמה, הרדמה*, לחשי הזיות ולחשים אחרים המשפיעים על המוח. עם זאת, ניתן לפגוע בהם באמצעות כלי נשק רגילים. מערכת חסינויות זו ערכה כוכבית אחת (*). קונסטרוקטים גדולים (כמו גלמים) חסינים גם בפני התקפות של כלי־נשק בלתי קסומים. חסינות זו מעניקה כוכבית נוספת. לחלק מן הקונסטרוקטים יש חסינויות אישיות נוספות (כמו חסינות בפני קור, אש וכדומה), אך אלה משתנות מקונסטרקט לקונסטרקט. כל חסינות אישית (או קבוצת חסינויות דומות, על־פי הנחיית שה"מ) מעניקה כוכבית נוספת, מה שמגדיל את העלות.

ריפוי: קונסטרוקטים אינם נרפאים באופן הרגיל; יש לרפאם באמצעות קסם. אלא אם מצויין אחרת, ניתן לרפא קונסטרקט באמצעות כל לחש המרפא בני־אדם ודמויי־אדם. עם זאת, שה"מ יכול להחליף זאת בלחש אחר, שירפא סוג מסויים של קונסטרקט (לדוגמה, קונסטרקט שהוא תפלצת מכנית, יכול "להירפא" על ידי ברק, המחזיר לו נקודות פגיעה בשווי הנזק התיאורטי שהלחש גורם; הוא יהיה חסין בפני לחש זה בקרב, אך לא יירפא מקסם מרפא רגיל).

מספר התקפות: לקונסטרקט יכולות להיות בין אחת לארבע התקפות בסיבוב, על־פי החלטת שה"מ.

נזק: בכל סיבוב קרב, קונסטרוקט יכול לגרום לכל היותר נזק של פי שלושה ממספר קוביות הפגיעה שלו, וניתן בהחלט להגביל נזק זה לכפליים מקוביות הפגיעה שלו בלבד. הנזק מייצג את הנזק הרב ביותר שקונסטרקט יכול לגלגל, וערך זה יש לחלק בין התקפותיו השונות. לדוגמה, נניח שלגולם חול שנוצר על ידי שחקן יש 10 קוביות פגיעה ושלוש התקפות בסיבוב. הוא אינו יכול לגרום נזק העולה על 30 נק"פ בסיבוב. בחלוקה לשלוש התקפות, מקבלים מקסימום 10 נק"פ להתקפה. במיטבו, גולם החול יכול לגרום לנזק של 1ק10 נקודות להתקפה. שה"מ עשוי להעדיף כי הוא יגרום, במקום זאת, נזק של 1ק8, בהתאם לחוזקו של גולם החול.



היתרבות: גולמים אינם מתרבים; לעולם אין "תינוקות גורגוילים", למשל. עבור כל קונסטרקט שמטיל הלחשים מעוניין ליצור, יהיה עליו לחזור על תהליך הייצור, עם עלות, משך זמן וסיכויי הצלחה זהים.

התקפות מיוחדות: לחלק מן הקונסטרוקטים יש התקפות מיוחדות וחריגות (כמו נשימת גז רעיל או ידיים מוחצות). שה"מ יכול לאשר, להטיל וטו או לשנות כל התקפה מיוחדת שבחר השחקן יוצר הגולם. כל התקפה מיוחדת שווה כוכבית (*) נוספת, וכרגיל, כל כוכבית מגדילה את עלות הקונסטרקט.

יצירת חפצי קסם ענקיים

מטילי לחשים אדירים אחדים יכולים ליצור בניינים וכלי שייט, הנעים באמצעות קסם. אם שה"מ מעוניין בעצמים מעין אלה בהרפתקה שלו, עליו להתיר לד"שים הקוסמים ליצור אותם.

ייצורם עולה כסף רב, ורבים מעצמים אלה שנוצרו על ידי דב"ש הם רעיון פרוע של מכשף, שהועבר למציאות – כלומר, בדרך כלל יש להם ערך מעשי קטן והם עולים הון (לדוגמה, אחוזה הנוסעת על גלגלים).

מטילי לחשים היוצרים המצאות שכאלה חייבים להיות מדרגה 18 או יותר.

מטילי לחשים הבונים עצמים אלה חייבים להעסיק מומחים היכולים ליצור את העצם הרגיל אותו מכשפים. לדוגמה, מטיל לחשים היוצר ספינה מעופפת חייב להעסיק דב"ש בונה ספינות מומחה. בהרפתקות בהן נעשה שימוש בחוקים האפשריים למיומנויות כלליות, מטיל הלחשים עצמו להיות מיומן כנדרש; למרות זאת, הוא או מישהו שעובד איתו חייבים לדעת את המיומנות הדרושה (בדרך כלל, הנדסה או בניית ספינות).

המהנדס או בונה הספינות המפקח צריך לעדכן את מיומנות התבונה (או לגלגל עבור מיומנותו) שלוש פעמים בכל יום בנייה. שלושה כשלונות באותו יום מעידים על כך שהוא התעלם מפגם הנדסי, אשר יגזור, בסופו של דבר, את גורלו של החפץ הקסום. עם זאת, ייתכן שהפגם לא יתגלה גם זמן רב לאחר התחלת השימוש בו (לדוגמה, במקרה של כלי שייט, עד אמצע השייט אליו יוצא היוצר או אפילו מאוחר יותר), כך שה"מ צריך לעשות גלגולים אלה עבור הדמות, ולא לגלות לה כאשר היא נכשלת. מסיבה זו, לעיתים קרובות כדאי לבונה להחזיק שניים או שלושה מומחים כאלה בהישג יד, כך שיוכלו לגלות זה את טעויותיו של זה.

השלד

שלד הבנייה צריך להיות מכושף. בספינה, השלד כולל את גוף הספינה, את הסיפון העליון ואת התרנים. בבניין, השלד כולל את כל הקירות החיצוניים ושטח ריצפה שגודלו לפחות כמו הבניין או כגוש הבניינים. הקירות יכולים להיות עשויים מעץ, מאבן או ממתכת; הרצפה חייבת להיות עשויה מאבן או ממתכת.

את השלד יש ליצור באמצעות שימוש בלחשים ליצירת עצמים פיזיים, בלתי ניתנים לביטול – לחשים אלה, המצוינים בפרק 3, כוללים *יצירת אבן*, *יצירת עץ* וכדומה. שיטות בנייה רגילות אינן יכולות ליצור מבנה חזק מספיק, אשר יחזיק מעמד בתנועה, ולכן על הקוסם להשתמש בלחשים. חלקים פנימיים, כמו הקומות בבניין או הסיפונים הפנימיים בספינה, יכולים להיבנות באמצעים בלתי־קסומים.

רוב חפצי הקסם האדירים הללו נוצרים על־ידי קוסמים ולא על־ידי כוהנים. כדי לעצב חפץ שכזה, הכוהן יצטרך להכיר לחש *משאלה* ולהשתמש בו בחופשיות כתחליף לכל אחד מלחשי היצירה הדרושים למשימה זו.

תהליך הבנייה

הד"ש מעצב את תוכניות הרצפה של הבניין או הספינה שהוא מעוניין לבנות. לאחר מכן הוא יחליט יחד עם שה"מ כמה לחשי *יצירת בד*, *יצירת עץ*, *יצירת אבן* ו*יצירת פלדה* יש להשקיע ביצירת השלד.

כאשר הבונים מחליטים ליצור את העצם, עליהם לכשף כל אחד מלחשי העיצוב שמושקעים בשלד באמצעות כל לחש אותו עומדים להשקיע ביצירה כולה.

לדוגמה, דמות מעוניינת ליצור סירת מתכת, שתישא את נוסעיה מתחת לגלים מבלי להטביעם. אורך הסירה 20 מ' וקוטרה כ־4 מ'. היא אמורה להיבנות מפלדה, עם ארבעה חלונות גדולים ועבים במקומות אסטרטגיים (בחרטום, בסיפון החרטום, בירכתיים ובמרכז חלקה העליון).

השחקן ושה"מ מחליטים כי יהיה צורך ב־251 מ"ר פלדה ליצירת הגוף (4 מ' קוטר X פאי X 20 מ' אורך). מכיוון שכל לחש *יצירת פלדה* יוצר 56 מ"ר פלדה, בניית הגוף תדרוש חמישה לחשי *יצירת פלדה*. מכיוון שאמורים להיות בה ארבעה חלונות גדולים, היא תדרוש גם ארבעה לחשי *יצירת אבן*, אשר לא ישמשו ליצירת עצמים בגודל המקסימלי האפשרי של הלחש, אלא ליצירת חלונות נפרדים.

כעת, עבור כל לחש *יצירת אבן* ו*יצירת פלדה* יש ליצור את הכישופים הבאים: *יצירת אוויר* ו*מעוף*. כאן, שה"מ יאפשר לשחקן להיות יצירתי ולפרש מעוף גם כלחש תת ימי – הוא לא ירים את הספינה מעל הגלים, אלא רק עד לפני המים, אך יאפשר לספינה לנוע בקצב של 120 מ' בתור מתחת למים.

עם לחשים אלה, הספינה יכולה לשייט על פני המים או מתחתם, ולנוסעים תהיה אספקה של אוויר צח.

באופן טבעי, בשלד ישארו חורים, מכיוון שהוא בנוי באופן קסום, ובחורים אלה יותאמו לאחר מכן דלתות אטומות, שנבנו באופן קסום או רגיל. אין צורך להטיל לחשים אלה על הדלתות.

עתה, הלחשים המוטלים על חלק מסוים של *יצירת אבן*, *יצירת ברזל* וכדומה, נחשבים כלחשים מרובים רק עבור חלק זה. אם דמות מקלקלת גלגול מוצלח כאשר היא מטילה את הלחשים, חלק זה נהרס – אך מכיוון שהוא נמצא עדיין בשלבי בנייה, ניתן להפילו באופן קסום ובמקומו לבנות חדש. דרך זו פשוט עולה יותר...

מהירות הבנייה

מהירות בנייה קסומה תלויה במספר מטילי הלחשים שיעבדו עליה. חשב כמה לחשים קסומים ומאיזה סוג נחוצים להכנת השלד. קבע כמה לחשים מן הסוגים המתאימים יכולים מטילי הלחשים המשתתפים להטיל. השווה את שתי התוצאות וחשב מה תהיה מהירות הפרוייקט.

קירות וקומות

כפי שצויין קודם, הקירות הפנימיים והקומות יכולים להיבנות באמצעים קסומים או רגילים.

אם האחראי על הבנייה משתמש באמצעים רגילים, הוא משלם לפועלים על־פי התעריפים הניתנים בטבלאות בפרק 12 (או מחושבים על פיהם).

אם האחראי על הבנייה משתמש בקסם כדי לסיים את הקירות והקומות, הוא וצוותו משתמשים בלחשים שכבר תוארו לביצוע העבודה. הזמן הדרוש הוא כמו הזמן הדרוש לכישוף השלד; הדבר תלוי במספר מטילי הלחשים ובגודל העבודה.

על קירות ועל מחיצות מסויימים יוטלו לחשים. לדוגמה, חדר כמו ספריה יכול לקבל לחש *אור תמידי*, כדי שלעולם לא יהיה בו חשוך.

פרטי גימור

הכללים ליצירת חפצי קסם אחרים הקשורים למלאכה זהים לכללים ליצירת חפצי קסם שונים. בדוגמת הצוללת, למשל, סוללת *בדידי קליע קסם* עשויה להיות ממוקמת בחרטום כדי לשמש כטורפדו. פרטים כאלה, אשר אינם משפיעים על הבנייה הקסומה כולה, ייוצרו כחפצי קסם קטנים עצמאיים ויוצבו במקום בו יועילו. ניתן לחבר חפצים (כמו *בדיד קליעי הקסם* של הספינה) לחלקו החיצוני של כלי רכב קסום בעל בקרה פנימית, ללא תוספת עלות או קושי.

עלויות כישוף

עלות כישוף השלד: מספר כולל של עוצמות הלחשים X 3,000 פ"ז.

עלות כישוף חפצים נוספים: כמו ביצירת חפצי קסם שונים.

אם כוהן יוצר חפץ, תוך שימוש בלחש *משאלה*, חשב את מספר עוצמות הקסם על פי מספר הלחשים המשמשים, ולא על־פי עוצמת לחש *המשאלה*.

יצור הבונה בית או כלי שייט יכול לשכור מטילי לחשים שיעשו עבורו את העבודה. במקרה כזה, הוא משלם לא רק את עלות הפרוייקט, אלא גם משכורות למטילי הלחשים השכירים. בדוק בפרק 12 למידע נוסף.

התקפות *ביטול קסם*

עשוי להיווצר מצב, בו כלי שייט שנבנה בהתאם לכללים אלה ייפגע מלחש *ביטול קסם* בעודו בתנועה. מה עושים במקרה כזה? ראשית, שלד כלי השייט צריך להתאים בכלל לאזור של 7X7X7 מ' המושפעים מן הלחש. אחרת, ללחש *ביטול קסם* אין כל השפעה עליו. אם הוא מתאים, שוב בודקים את *ביטול הקסם*.

בהנחה שההשפעה פעלה, כל הלחשים המושפעים "שובתים" (כלומר מפסיקים לפעול). אלה מביניהם שאינם מכושפים תמידית מבוטלים לחלוטין; המכושפים תמידית שובתים למשך 1ק10 (1 עד 10) סיבובים בלבד.

כלי שייט מעופף יתחיל לצנוח עד לחזרת לחש *המעוף*. במקרה של צוללת, כלי השייט יפסיק לנוע (ויתחיל לשקוע באיטיות) והאוויר יתחיל להתעפש לאט לאט, עד שלחש *יצירת האוויר*

יחזור (אלא אם הצוללת היתה על פני המים; במקרה כזה המפעילים יוכלו לפתוח צוהר להכנסת אוויר צח).

במקרה של כלי שייט מעופפים, מצב זה יכול להסתיים בהתרסקות (ראו את החוקים עבור נזק מנפילה בפרק 8, לחישוב הנזק שנגרם). בנפילה, כלי שייט סופג את מלוא הנזק המצוין, וכל חלק נפרד של השלד, כל נוסע, איש צוות ומטען סופגים גם הם נזק זה.

אם, לעומת זאת, ה"כוח" מתחדש לפני שכלי השייט התרסק או אם הנוסעים הצילו עצמם באמצעות *משאלה*, כלי השייט ומטענו היקר לא יפגעו בקרקע.

מחקר לחשים

כוהן, קוסם, אלף או דרואיד – ואפילו פאלאדין או נוקם במקרים מיוחדים – יכולים לנסות להמציא לחשים חדשים וליצור חפצי קסם חדשים בעקבות מחקר. אלה הם פרויקטים ארוכים וקשים. עבור כוהנים ודרואידים, החלף את ערך החוכמה בערך תבונה על־פי ההליך הבא.

הליכים עבור שחקנים

כאשר שחקן מעוניין כי הדמות מטילת הלחשים שלו תיצור לחש חדש, הוא מודיע על כך ראשית לשה"מ. אז, כמתואר בפרק 3, הוא כותב את הלחש שלו כפי שהוא חוזה את פעולתו. הוא אינו מציין את עוצמת הלחש שלו.

לאחר מכן, שה"מ מעריך את הלחש בהתאם לתיאורו, מציין מהי העוצמה המתאימה לו לדעתו ומציע שינויים שעל השחקן לעשות בטיוטת הלחש. אם עוצמת הלחש שנבחרה גבוהה מן העוצמה הגבוהה ביותר שיכולה להיות למטיל הלחשים, הדמות אינה יכולה עדיין לחקור ולפתח לחש זה; עליה להגביל אותו עוד, עד ששה"מ יוריד את עוצמת הלחש לרמה שהדמות יכולה להטיל, או לחכות עד שתגיע לעוצמה המתאימה להטלת הלחש שיצרה.

כאשר השחקן ושה"מ מרוצים מן התוצאות, עברו להליך הבא.

הליכים עבור דמויות

חקר לחשים דורש חומרי מחקר, מרכיבים, זמן וכסף. ברגע שבידי הדמות כל הדרישות הללו, הדמות יכולה לגלגל את סיכויי ההצלחה שלה.

מחקר

כדי לחקור לחש, מטיל לחשים זקוק ראשית לגישה לספריה גדולה, כמו ספריות הקיימות בערים מרכזיות או בבעלות מכשפים או כוהנים רבי־עוצמה.

שה"מ יחליט אם ספריתו של ד"ש מספיקה לביצוע משימה – בדרך כלל היא אינה מספיקה עד שמטיל הלחשים מגיע לפחות לדרגה 18, או לפחות לדרגה 9 לאחר שרכש בהתמדה כל ספר לחשים וכל כרך מחקר קסום שהתאפשר לו לרכוש במהלך הקריירה שלו. אם ספריתו של ד"ש אינה מספיקה, יהיה עליו לקבל רשות מבית־ספר לקסמים, ממסדר כוהנים או ממכשף או כוהן רב עוצמה, לשימוש בספריה גדולה יותר.

מרכיבים

מטיל הלחשים חייב למצוא מרכיבים לפיתוח הלחש. המרכיבים ייקבעו על־ידי שה"מ; בדרך כלל, המרכיבים חייבים להגיע ממפלצת עם מספר קב"פ השווה לפחות לעוצמת הלחש (או מרמת קושי דומה להשגה), ולמפלצת צריכים להיות קשרים מתאימים ללחש הקסם שמפותח. לדוגמה, קשקשי דרקון אדום יתאימו ל*ענן מתפוצץ*, דם טרול טרי ל*התחדשות* וכדומה.

מטיל הלחשים חייב להשיג את המרכיבים הללו לפני שהוא מתחיל במחקר לחשים, ועליו לצאת להרפתקה כדי להשיגם; אין הוא יכול פשוט לקנותם ממכשף או מכוהן רם יותר. אין גבול לתהליך זה, מלבד דמיון שה"מ והשחקן.

זמן וכסף

מטיל הלחשים חייב להשקיע כמויות זהב גדולות במחקרו. עלותו הכוללת של מחקר לחשים היא דרגת הלחש x 1,000 פ"ז. מחקר ראשוני אורך שבוע אחד, ועוד יום אחד עבור כל 1,000 פ"ז שהוצאו. בסוף פרק זמן זה, שה"מ יאמר לשחקן לגלגל את סיכויי ההצלחה.

אם נגמר למטיל הלחשים הזהב לפני שמגיע הזמן לנסות לגלגל עבור סיכויי ההצלחה, הוא יכול להפסיק את המחקר, לצאת להרפתקה כדי להרוויח עוד כסף ולחזור מאוחר יותר כדי לסיים את מחקרו; הוא מאבד שבוע מהמחקר הראשוני (יהיה עליו לבלות שבוע נוסף בהיכרות מחודשת עם עבודתו), אך אינו מפסיד את הכסף שכבר השקיע; פ"ז אלה עדיין נחשבים כחלק מעלות המחקר.

סיכויי הצלחה

סיכוי ההצלחה בחקירת קסם משתנים בהתאם לדרגת הקסם הנחקר ואם זהו לחש חדש (שאינו מופיע כבר בעולם ההרפתקה) או נפוץ (לחש שמטילי לחשים אחרים מכירים, אך הד"ש לא הצליח ללמוד אותו מהם ולכן הוא מפתח אותו באופן עצמאי).

עבור לחש מוכר, חבר את ערך התבונה של הקוסם עם דרגת הניסיון שלו והכפל את התוצאה בשתיים. לאחר מכן, הפחת 3 עבור כל עוצמת לחש שנחקר.

עבור לחש חדש פעל באותו אופן, אך הפחת 5 עבור כל עוצמת לחש במקום 3. ללא קשר לסיכויי ההצלחה, גלגול של 95 ומעלה הוא כישלון אוטומטי. אין הצלחה אוטומטית. הסיכוי להצליח במחקר לחש הוא:

לחש נפוץ: % = (עוצמת הלחש x 3) – (2 x [דרגה + תבונה]).

לחש חדש: % = (עוצמת הלחש x 5) – (2 x [דרגה דרגה + תבונה]).

לדוגמה, כוהן מדרגה 5, עם חוכמה 15, חוקר לחש נפוץ מעוצמה 1, יש לו סיכוי של 37% = ([15+5]x2) – (3x1) להצליח.

אם הניסיון ההתחלתי נכשל, הדמות חייבת להתחיל מחדש. עם זאת, אם היא מנסה שנית, הניסיון הבא שלה יהיה בעל סיכוי של +5% להצליח. סיכוי זה של +5% מתווסף עם כל כישלון; לדוגמה, אם היא נכשלת 3 פעמים, בניסיון הרביעי שלה יהיה לה סיכוי של +15% להצליח.

הסכנות הטמונות במחקר לחשים

שה"מ צריך להיזהר מאוד כאשר הוא מרשה לשחקנים לפתח לחשים חדשים. לחשים בעלי השפעה תמידית ולחשים שכוחם גובר עם עליית דרגת הדמות או לחשים שאין להם גלגולי הצלה יכולים להביא לחוסר איזון משמעותי בהרפתקה. שה"מ צריך להתייחס ביתר נוקשות או לאסור כל לחש חדש, העלול לגרום לחוסר איזון כזה.

ברוב המקרים, גם במקרה של לחשים ששה"מ מאשר, רצוי להתיחס ללחשים חדשים כאל לחשים "על תנאי". בחן אותם במהלך ההרפתקה, מתוך הבנה כי ייתכן וישונו אם יוכחו כמסוכנים להרפתקה.

ניסיון מלחשים ומחפצים מכושפים

על־פי החלטת שה"מ, ניתן להעניק נקודות ניסיון עבור יצירת חפצים מכושפים וכלי רכב קסומים ועבור מחקר קסמים – עבודה כזו מייצגת, אחרי הכל, השקעה גדולה של זמן, כסף ומאמץ, וזהו הבסיס לרכישת ניסיון. עם זאת, שים לב כי מענק הניסיון ניתן רק בפעם הראשונה שדמות עובדת על סוג חפץ מסוים.

כאשר דמות יוצרת חפץ קסום או כלי נשק, היא יכולה לקבל מענק נק"נ השווה למספר הפ"ז שהושקעו בחפץ – אם הכישוף היה מוצלח. אם הכישוף נכשל, הדמות אינה מקבלת ניסיון מן הפרוייקט. כאשר דמות יוצרת כלי שייט, בית או חפץ קסום מכושף דומה, היא מקבלת מענק נק"נ השווה ל־1/3 מן הפ"ז שהשקיעה בכישוף מוצלח בדרך ליצירת החפץ. היא אינה מקבלת דבר עבור כישוף שנכשל.

לדוגמה, קבוצת קוסמים, העובדת על ספינה חד סיפונית מלחמתית מעופפת, מקבלת את הניסיון עבור הספינה החד־סיפונית הראשונה שהיא יוצרת, אך לא עבור ספינות דומות מאותו סוג; הם יקבלו ניסיון עבור הטירה המעופפת הראשונה שייצרו, אך לא עבור טירות דומות בגודל דומה.

מענקי נק"נ אלה מחולקים באופן שווה בין כל מטילי הלחשים העובדים על החפץ המכושף; במיוחד חשוב לזכור זאת עבור כלי שייט מכושפים, אשר מספקים הרבה נק"נ, אך בדרך כלל עומלים על יצירתם מספר מטילי לחשים.

דמויות אינן מקבלות ניסיון עבור לחשים שמושקעים ביצירת השלד (כמו *יצירת אבן*) או מן האביזרים הבלתי־קסומים שנוספים לכלי רכב כאלה.

מערכת מו״ד היא מסגרת מאורגנת, אשר אתה, שה״מ, יוצר כדי לספק בסיס מציאותי לסדרה של הרפתקות דמיוניות. המערכה צריכה לבטא את תחומי העניין של שה״מ ושל השחקנים כאחד. למשחק יש בסיס פיזי (שממה, מבוך, ערים וכולי), אך המערכה היא הרבה יותר מכך – היא יכולה להיות עולם מפורט ומעניין ככל שתהיה אתה מוכן ליצור וככל ששחקניך יהיו מעוניינים לחקור.

המערכה וההרפתקות שבתוכה דומות מאוד לסדרת סיפורי פנטזיה. הדמויות הן הגיבורים והגיבורות בסיפורים אלה; מקד את הפעילות בהם. המערכה היא יעילה רק כאשר היא ממלאת את מטרת המשחק: *הנאה*. שה״מ בלתי מנוסה יכול בקלות להסתבך ביצירתה של אימפריה מפורטת לתפארת בסגנון ימי־הביניים, רק כדי לגלות כי השחקנים מעוניינים במשחק פשוט יותר. עליך לדון עם השחקנים בתחומי העניין שלהם וליצור עולם דמיוני, שיבדר ויספק גם אותך וגם אותם.

גוון המערכה ומטרותיה

גוון המערכה

גוון המערכה הוא הניחוח שלה; זהו גורם מופשט, המספק לשה״מ ולשחקנים הבנה על דרך פעולתם של דברים במערכה, ועל התמורה לה הם יכולים לצפות עבור מאמציהם.

לדוגמה, מערכה בה כל הדמויות הן שודדי ים עליזים יכולה לקבל גוון של *הרפתקה שחצנית*. השחקנים יודעים, כי הגוון של הרפתקה כזו אמור להיות דומה לסרטי הפיראט העליז ובר המזל. לכן, הם יודעים, שהדמויות שלהם יכולות להשתלשל מחבלי המפרשים ולבצע פעילויות אקרובטיות אחרות, מבלי להיראות מטופשות – הם יודעים שאם הדמויות ינהגו כפי שנוהגים שודדי הים בסרטי פעולה אלה, הן יתוגמלו באופן דומה לשודדי ים קולנועיים ממין זה.

כדוגמה נוספת, מערכה בה כל הדמויות הן מרגלים, הפועלים יחד בעולם של ריגול יכולה לקבל גוון של *תרמית ופחד־רדיפה*. הדמויות יודעות, שהן יכולות לבטוח זו בזו, אך אינן יכולות לבטוח באף אחד אחר, וחייבות לנהוג בחשדנות כלפי כל אדם וכל מאורע הנקרים בדרכם.

קבע את גוון המערכה בו אתה מעוניין ודון בהחלטתך עם השחקנים. חלקם עשויים להתאכזב מאוד מבחירתך! לדוגמה, שחקן, המחבב הרפתקות קלילות, יכול לחוש מאוד לא בנוח במערכת ריגול־מיסתורין, בעוד שחקן, שמחבב מציאותיות קפדנית, יכול לתעב מערכה בעלת גוון של פיראטים שחצנים.

מטרות המערכה

מטרת המערכה היא אחד ההיבטים החשובים ביותר במשחק מו״ד. המטרות מספקות לשה״מ ולשחקנים דבר־מה לשאוף אליו, ומעניקות לכולם תחושת הישג וסיפוק משהושגו. משחקי מו״ד הטובים והארוכים ביותר הם אלה שיש להם מטרות מוגדרות. ללא מטרת־על, השחקנים משתעממים במהירות.

מטרת מערכה היא מטרה נרחבת מאוד, הכרוכה, בדרך כלל, בגורלה של אומה או בגורלו של עולם שלם וקושרת יחדיו את כל ההרפתקות וההתרחשויות במערכה. המטרה מובילה למאבקים העיקריים בעולם. מטרת המערכה יכולה להיות ״הבאת שלום לעולם״, או ״הבסת הקוסם המרושע, השולט במחתרת המכשפים לכל אורך היבשת״ או כל מטרה אדירה ואצילית אחרת. הד״שים עשויים לשחק תפקיד קטן אך מכריע בתנועה לעבר המטרה או שהם יכולים להיות כוח משמעותי במאבק.

אם מושגת מטרת המערכה, בעקבותיה תבוא תקופה של שקט יחסי, במהלכה יוכלו הדמויות לצאת להשיג את מטרותיהן האישיות ולפעול על־פי תחומי העניין האישיים שלהן, לפני שתוצב מטרת מערכה חדשה.

מטרת המערכה יכולה להיות מורכבת ממספר מטרות אסטרטגיות ארוכות טווח. כל אחת מהן מייצגת צעד לכיוון המטרה הכוללת, אך היא עדיין רחבה מאוד וניתנת להשגה רק לאחר הרפתקות רבות. מטרות אסטרטגיות יכולות להיות ״שחרור היבשת משבטים מרושעים״ או ״איחוד האומות, כדי שיעזרו לנו במלחמתנו כנגד הרשע״.

כל מטרה אסטרטגית מורכבת ממטרות טקטיות קצרות־טווח רבות. היעד של איחוד האומות יכול להיות מורכב ממטרות טקטיות, דוגמת ״התיידדות עם היצורים הטובים מן היער האסור״, ״מתן עזרה לאנשים הטובים מיילארום, כך שיעזרו לנו בעתיד״ וכן הלאה.

שה״מ לא צריך לכפות מטרות מערכה בלתי רצויות על השחקנים: המערכה לא תהיה מהנה עבור שחקנים, שמטרותיה אינן מוצאות חן בעיניהם. לפני תחילת המערכה (ולאחר שכל מטרות המערכה סוכמו), חלוק עם השחקנים את סוגי היעדים, אשר ברצונך שישיגו בעתיד – היה כללי ככל האפשר, כדי להסתיר פרטים חשובים ולשמור על מימד של מיסתורין, אך ברר מה השחקנים אוהבים ומה אינם אוהבים.

היה מוכן לשנות יעדים על פי הנדרש, משום ששחקנים יכולים להיות יצירתיים ובלתי צפויים באופן מדהים. כל סוגי היעדים ניתנים לשינוי, כשהשחקנים תורמים את העדפותיהם ורעיונותיהם למבנה הכולל של המערכה. התוצאה הסופית היא עירוב ייחודי בין כוונות שה״מ לדמיונות השחקנים, המספק הנאה לכולם.

רשום את המטרות. הדבר מסייע בארגון הלך המחשבה שלך, יוצר יעדים מוגדרים היטב ומפתח תכנית עבור המערכה שלך.

ביצירת מבוכים, היתקלויות במרחבים ומרכיבים אחרים, תמיד התחשב במטרות השונות של המשחק. תכנן עבור מטרה מסויימת. אין זאת אומרת שכל מפגש משחק חייב להוות צעד רציני לעבר המטרה. לעיתים, חקירה פשוטה של מבוך יכולה להיות מבדרת ומשחררת מאוד, ולהוות חזרה רצויה ליסודות המשחק.

קיומן של המטרות אינו מונע הרפתקנות קלילה. אם הומור אינו מיוצג היטב במערכה, שה״מ והשחקנים מתייחסים למערכה ברצינות רבה מדי. התבדחו, המציאו חידודים וצרו מצבים קלי־דעת ומגוחכים לחלוטין; והעיקר, תהנו!

עם זאת, בטווח הארוך, ההרפתקות הרבה יותר מספקות ומעניינות, אם המטרות שיש להשיג מוגדרות היטב.

מטרות הד״שים

כפי שלמערכות יש מטרות, גם לשחקנים יש מטרות; מטרות אלה יכולות להיות מובחנות לחלוטין ממטרות המערכה.

דמות יכולה לשאוף להשיג כוח אישי, למצוא חברים ולשמור עליהם, לאסוף חפצים קסומים, למצוא בן זוג מושלם, להיפטר מכתם לכבוד המשפחה, לנקום על עוול שנעשה לדמות לפני המשחק וכולי.

שאל את שחקניך מהן מטרות דמויותיהם. אם אין להם תשובה, עליהם להשקיע מחשבה נוספת באישיות דמויותיהם ובעברן, לפני שהם מתחילים לשחק. תן לשחקנים להמציא פרטים הנוגעים למשפחות דמויותיהם ולפעילויותיהם לפני תחילת המערכה, אפילו פרטים העלולים לשנות את תולדות המערכה, ושלב פרטים אלה בעולם המערכה (אל תכנע לפרטים בלתי הגיוניים, כגון ״אבי הוא הקיסר ואני עשיר מספיק בכדי לקנות כל דבר שחברי רוצים״).

יעדי הדמויות יכולים להשתנות, בדיוק כפי שמשתנות מטרות המערכה; זהו תהליך טבעי, ולא כדאי לנסות לעכבו.

תכנון הרקע

עולם המערכה, בו חיות ונודדות הדמויות, הופך לחלק חשוב מאוד במשחק.

הרקע ההיסטורי בו מתרחשות רוב הרפתקות מו״ד הוא אירופה של המאה ה־15 – אולם זוהי אירופה דמיונית, בה לא הומצאו מעולם מכבש הדפוס ואבק השריפה. רובן המכריע של ההרפתקות ועזרי המשחק שהוציאה חברת *״מיצוב בינלאומי״* מתרחשים בעולמות דוגמת זה, ועל כן אם ברצונך לנצל משאבים אלה בצורה הטובה ביותר, כדאי לך ליצור בסיס דומה למערכה שלך.

מצד שני, אם אתה מעוניין פחות במשאבים המוצעים על־ידי הרפתקות ועזרים אלה, תוכל ליצור כל רקע שתחפוץ. בכל מקרה, תוכל למצוא דמויות, כשפים, ציוד ועלילות שימושיים בהרפתקות ובעזרי משחק אלה; תוכל להשתמש בספר פנטזיה מוצלח כרקע למערכה שלך או שתוכל פשוט להמציא את כל הפרטים.

תכנון המפה

בתכנון מפת מרכז ההתרחשות של המערכה, תוכל לפעול על־פי השלבים הבאים:

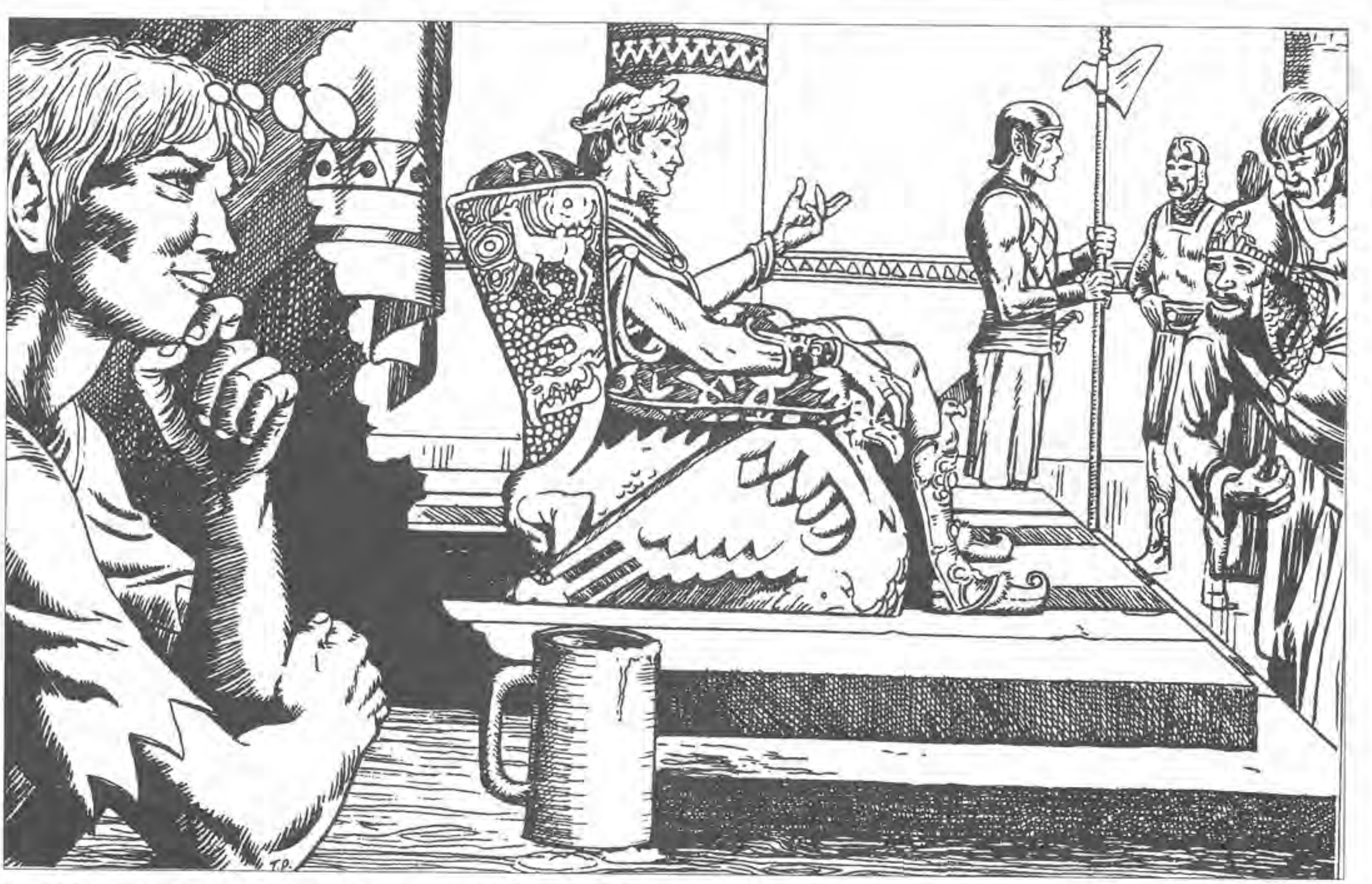
1. בחר את המבנה הגיאוגרפי
2. צייר מפה (או מפות) של האזור
3. מקם את עיר המוצא ואת המבוכים המקומיים
4. אתר אזורים הנמצאים תחת שליטה אנושית
5. אתר אזורים הנמצאים תחת שליטה שאינה אנושית
6. תאר את עיר המוצא
7. השלם פרטים נוספים
8. צור מאורות מפלצות וטבלאות היתקלויות

1. בחר את המבנה הגיאוגרפי

החלט מה יהיה אופיו של האזור באופן כללי. הוא יכול להיות הררי, מישורי, מיוער, מדברי או שילוב של כל אלה. באופן טבעי, ככל שהאזור הממופה גדול יותר, כך הוא יכלול מגוון רחב יותר של תוואים גיאוגרפיים.

החלטתך בדבר מהות המערכה תכתיב במידה מסוימת את סוגי התוואים הגיאוגרפיים הקיימים. לדוגמה, אם אתה מנהל מערכה העוסקת בנוודי מדבר, המפה תהיה מורכבת ברובה ממדבריות, נווי מדבר, וערים או כפרים פזורים, וייתכן שתהיה תחומה מכל הכיוונים על ידי תוואים גיאוגרפיים נוחים יותר של מדינות

פרק 17: ניהול מערכה



אחרות. אם אתה מקיים מערכה העוסקת בשודדי ים, המפה תהיה מורכבת ברובה מימים ואוקיינוסים ומציונים רבים של איים וקווי חוף.

2. צייר מפה (או מפות) של האזור

קבע את גודלו של האזור שבצונך לתאר במפה הראשונית שלך. מפה זו יכולה לתאר מדינה שלמה, אם אתה מתכנן שהדמויות יערכו מסעות לכל העברים כבר מתחילת המערכה; אם אתה מתכנן, כי ההרפתקות הראשונות ייערכו באזור אחד, כמו עמק בודד, אי או מחוז אחד, תוכל לצייר רק את האזור המוגבל בו מתחילה המערכה ולהוסיף עוד מפות כאשר יתעורר הצורך בכך.

עבור מפות מרחבים, השתמש בנייר משושים (הקסים). תוכל להשתמש באטלס, כדי לקבל מושג על הדרכים בהן נהרות, הרים ושאר תוואים גיאוגרפיים ערוכים אלה ביחס לאלה. השתמש בהגיון פשוט; נהרות זורמים במורד הגבעה, יערות גובלים במדבריות רק לעיתים נדירות, ובג'ונגלים יש נהרות וביצות רבים.

אם אתה ממפה מדינה שלמה או סדרת מדינות, קנה המידה שלך יהיה 36 ק"מ למשושה, אם אתה יוצר מפה גדולה של מדינה קטנה, או אם אתה ממפה אזור קטן יותר, קנה המידה שלך יהיה 12 ק"מ למשושה. באפשרותך להתאים את קנה המידה של המפה לשטח הממופה, אך תמיד ציין את קנה המידה על המפה – למקרה שתשכח.

רשום את התוואי הגיאוגרפי בעיפרון תחילה, כך שתוכל לבצע שינויים; צייר במשושה המתאים את המאפיין הבולט ביותר בשטח המשושה (למשל, אם יש עיר אדירה במשושה, השתמש בסימן המייצג עיר; אם המשושה מיוער בעיקרו, השתמש בסמל המייצג יער). אף כי הינך מסמן רק תוואי גיאוגרפי אחד בכל משושה, יש לצאת מנקודת הנחה כי בכל משושה ובכל סוג שטח גיאוגרפי מצויים מאפיינים רבים. למשל, ג'ונגל מכיל קרחות יער, גבעות, עמקים, ביצות וכן הלאה – כולם מיוצגים במפה על־ידי עץ דקל.

המצא תיאורי תוואים גיאוגרפיים לפי הצורך המתעורר במהלך המשחק, אך אל תנסה לרשום את כל מה שציינת. על השחקנים לנהל רישום, אם הם מעוניינים בפרטי השטח. שמור רק את המידע הדרוש לך לניהול המערכה – ערים, טירות, מאורות מפלצות חשובות וכן הלאה.

3. מקם את עיר המוצא ואת המבוכים המקומיים

ייתכן שתרצה, כי כל השחקנים המקוריים במערכה יבואו מאותה עיר, עיירה או מאותו כפר, מקום אליו נתייחס כאן כאל עיר המוצא. בדרך כלל אנו ממליצים על גישה זו, אלא אם אתה שה"מ מנוסה, היודע כיצד לקבץ דמויות ממספר ערים.

בחר את מיקומה של עיר המוצא במפה. עיר זו צריכה להיות קרובה לנהר או לדרך. אם אתה ממקם את העיר קרוב למרכז המפה, הדמויות יוכלו לחקור בכל הכיוונים.

אם במערכה שלך נעשה שימוש במבוכים (יתוארו בהמשך), תוכל למקם מבוך ליד עיר המוצא – באזור זנוח או באזור שהגישה אליו מסובכת, כמו בהרים או במעבה היער.

4. אתר אזורים הנמצאים תחת שליטה אנושית

סמן במפה את האזורים המיושבים או נשלטים על־ידי בני אדם. רוב האנשים גרים בקרבת מקור מים חיים, לאורך חופים או על אדמות פוריות. תוכל לציין גם את פרטי מערכת השלטון המשמשת את אנשי האזור.

5. אתר אזורים הנמצאים תחת שליטה שאינה אנושית

לאחר מכן, ציין אזורים במפה, הנמצאים תחת שלטונם של גזעים תבוניים אחרים – אלפים, גמדים, זוטונים, קנטאורים, דריאדות וכדומה. האלפים מעדיפים מקומות מיוערים, המרוחקים מבני אדם; הגמדים והגובלינים מעדיפים הרים וגבעות. הזוטונים יבחרו לחיות על אדמה פורייה או בגבעות מתונות, אם תינתן בידם הבחירה. מפלצות רבות בוחרות ב"שטח מחייה" לצוד בו ולהגן עליו, בעוד האורקים ויצורים דומים נוהגים לפשוט על שטחים ולנדוד. התוואים הגיאוגרפיים המתאימים למפלצות אחרות מצויינים בתיאורי המפלצות בפרק 14.

אף כי לאזורים שאינם אנושיים אין גבולות ברורים, עליך לציין מהם השטחים הכלליים בהם ניתן למצוא דמויי־אדם ומפלצות.

6. תאר את עיר המוצא

ראשית קבע את גודלה של עיר המוצא של הדמויות:

גודל ערים

סוג הקהילה	אוכלוסיית הקהילה (מספר תושבים)
כפר	50־999
עיירה קטנה	1,000־4,999
עיירה גדולה	5,000־14,999
עיר	15,000+

עיר המוצא צריכה לספק לדמויות שירותים חיוניים, כולל מקום לינה (בתי המשפחות שלהם, פונדקים, אולמות הגילדה או בתי העיר), מקדשי כוהנים, גילדת גנבים, חנויות ציוד ובתי מלאכה – וכמובן, משמר העיר, שיפקח על הפשע.

עליך להחליט גם מי מנהל את העיר; מנהל העיר יכול להיות שריף, הממונה על־ידי הברון, מועצת עיר, ראש עיר, נסיך־סוחר בעל השפעה, ברון ואפילו דב"ש מדרגה גבוהה. שליטים שהם דב"שים חייבים להיות בדרגת השם לפחות ובעלי שומרי־ראש וקסמים מתאימים.

7. השלם פרטים נוספים

השלם את המפה במפתח מפה, בו תרשום הערות הנוגעות לדב"שים מקומיים, שמועות ועובדות מעניינות. המפתח יכלול אחדים מן האנשים השוכרים הרפתקנים (ומניעיהם), את תדירותו והיקפו של פטרול המשמר המקומי, את שמותיהם של פקידים עירוניים משניים ודמויות אחרות בעיר וכן הלאה.

8. צור מאורות מפלצות וטבלאות היתקלויות

במקום להשתמש תמיד בטבלאות המפלצות המשוטטות, כדאי שתכין טבלאות משלך להיתקלויות במרחבים, בהתאם ליצורים שאתה ממקם באזור. השתדל להיות עקבי (אין עלוקות ענקיות במדבר, אין זוטונים בשטח הררי תלול וכולי).

ציין גם מספר מאורות מפלצות, אך אל תמקם אותן על המפה! השתמש בהן כאשר הדמויות נתקלות במאורת מפלצות, ופשוט מקם אותה במקום ההיתקלות. באופן דומה, צייר מספר תוכניות עבור טירות, אוניות ופרטים נוספים שישמשו אותך בהמשך.

ערים ועיירות

כל הדמויות חייבות להתחיל את המשחק בעיר מוצא, ממנה הן יוצאות להרפתקותיהן. עיר המוצא מהווה מקום בו יכולה החבורה לרכוש ציוד, לשכור אנשים ושכירים, למכור אוצרות (ואולי לתת חפצים קסומים לזיהוי) ולקבל ריפוי כוהני תמורת כסף או שירותים. שמועות, העשויות להוביל להרפתקה, יאספו בפונדקים ובמסבאות. רבות מן הדמויות גדלו בעיר זו והן אמורות להכיר רבים מן הדב"שים הנמצאים בה.

רוב הערים צריכות להיות ממוקמות ליד מקור מים. ללא מקור מים טוב אין העיר יכולה לשרוד. באזורים מסויימים, ייתכן שנחפרו בארות או שמעיינות טבעיים עלו על פני השטח ומשכו את המתיישבים הראשונים. עם זאת, פלגים ומקורות מים חיים אחרים הם מוקדי המשיכה המרכזיים לחלוצים, והתפצלות נהר תהיה, קרוב לוודאי, המקום המיושב הראשון בשטח פראי. על האדמה להיות מתאימה לעיבוד, ורוב החוות ימצאו בקרבת העיר.

בערים "חדשות", רוב הבניינים יהיו עשויים מעץ, עם תוספות אבן למספר בניינים גדולים יותר. דרכי עפר ושבילים יחצו את העיר, וייתכנו מספר רחובות ראשיים מרוצפים אבן, אם העיר גדולה. רוב בתי המגורים יהיו מרוכזים באזור אחד ורוב בתי העסק באזור אחר.

אם העיר שוכנת ליד שטח פראי מסוכן, ייתכן שתהיה לה חומת מגן בגובה 3 עד 10 מטרים, ובה זוג שערים לפחות. החומה יכולה להיות מחסום עץ פשוט, סוללת עפר או מבנה מורכב עם שבילי הליכה וציוד מצור (קטפולטות, דודי שמן וכדומה) בראשה. כל שער יהיה מחובר לצריח מסוג כלשהו, לעיתים קרובות עשוי אבן. החומה יכולה להיות מוקפת בחפירה עם גשרים תלויים.

בכל עיר יכולים להמצא אחד או יותר מסוגי הבניינים, השטחים, והאנשים הבאים (תלוי בגודל העיר, במיקומה, ברמתה התרבותית וכולי):

כיכר השוק: האיכרים מביאים את סחורתם אל העיר בשעה מוקדמת בכל בוקר, ובדרך כלל משרתים לקוחות קבועים באזור כיכר השוק בעיר. זמן קצר לאחר עלות השחר מגיעות עקרות בית מקומיות (ואחרים) אל כיכר השוק, כדי לקנות את המצרכים היומיים.

שוק מסחרי: בעיר עשויות להיות מספר חנויות ואף חנות כל־בו, בה ניתן לקנות את רוב הפריטים. אם העיר גדולה, או שוכנת על דרך מסחר, עשוי להיות בה גם שוק מסחרי. זהו אוסף של מספר סוחרים ואומנים, המוכרים את סחורותיהם מעל גבי דוכנים או בחנויות קטנות, הממוקמות לאורך רחוב אחד או יותר באזור מסויים של העיר. השוק יכול להיות מקום רועש, צבעוני ומבולבל, המסוכן למבקר עשיר שאינו זהיר; הגנבים רבים, גם בקהל וגם מעבר לדוכנים!

גילדות בעלי מלאכה: גילדות בעלי המלאכה מספקות שיטה לשימור מידע. סודותיהן נשמרים בקפדנות ואינם מוצעים למכירה. ישנן גילדות עבור בעלי מלאכה (כמו טווי חבלים) ועבור מקצועות (קוסמים, גנבים וכדומה).

הערים משגשגות באמצעות מסחר עם ערים אחרות. חבורות סוחרים בנות 1 עד 100 עגלות נוסעות באזורים המיושבים (רק לעיתים נדירות מסתכנות בתנועה במרחבים), ונושאות פריטים מסויימים למקומות בהם יוכלו למכור אותם תמורת רווח. רוב דרכי המסחר הופכות במהרה לעסק מורכב עם לוח זמנים קבוע.

אוצר העיר: ההרפתקנים מביאים אל הערים כסף מזומן, בכמות גדולה הרבה יותר מאשר יש לאנשי עיר מצליחים ממוצעים. כל מבקר בעל שקי זהב ואבנים טובות יהיה נתון למעקב צמוד של גנבים ופושעים, האורבים בסימטאות אפלות. לכן, כדאי להרפתקנים לבקר באוצר העיר מיד עם הגיעם, למען לא יעלמו אוצרותיהם לארגזי גילדת הגנבים. סביר להניח כי האוצר יטיל מס על כל כסף נכנס, בערך של 10% מן הסכום הכולל. המטבעות עצמם אינם גושי מתכת סתמיים, אך גם אינם מעובדים לפרטי פרטים כמו המטבעות בימינו. טובעי מטבעות עובדים בשירות השליט המקומי, תחת משמר כבד.

ישנם עוד דברים רבים בעיירות ובערים, אשר דפים אלה צרים מלהכיל. בנוסף למוסדות המצוינים לעיל, ישנם עוד אנשים ועסקים רבים, החיוניים לחיים ביישוב בנוסח ימי הביניים:

אדריכל	מבשלת שכר
אופה/מאפייה	מהמר
אורוות	מזח/רציף
איכר	מחסן
אלכימאי	מלווה כספים
אסטרולוג	מלחים
בונה קשתות	מנזר
בונה שריונות/ נפחיית שריונות	מסבאה
בורסקאי	מספנה להשכרת סירות
בית יציקה	מרחצאות ציבוריות
בית קברות	מתקן ובונה גלגלים
זקיף	נפח
חייט	סתת
חרט עץ	עורך דין
טווה חבלים	פוליטיקאי
ידען	פקיד שלטון
יהלומן	פרוון
יינן	קצין גילדה
רוכל	שומר
רופא/רופא שיניים	שופט
רוקח	תכשיטן

לפיכך, עולם הפנטזיה אינו פחות מורכב ומפורט מן העולם המודרני. כל אדם חי את חייו הפרטיים, מחזיק בשאיפות ובחלומות, ועושה את הדרוש בכדי לשרוד. רוב האנשים תורמים, בדרך זו או אחרת, להישרדות קהילתם. על שה"מ להימנע מהזנחת פרטי ה"רקע"; אף כי הד"שים הם החשובים ביותר במשחק, הם מהווים רק חלק קטן מן העולם בו הם חיים.

היסטוריה

עליך לקבוע לפחות את הפרטים הבסיסיים הנוגעים לתולדות האזור: מתי יושב, פרטים לגבי מלחמות בין תושבים יריבים בתוך האזור ובין האזור לאזורים שכנים והיסטוריה קרובה (בעיקר פרטים לגבי פעילויות הנבלים, השליטים הסורחים, פושטים וכולי).

זכור לשלב את ההיסטוריה המשפחתית ואת הרקע של הדמויות בהיסטוריה המקומית. אם, למשל, שחקן מחליט כי אבי דמותו נרצח בידי ערפד (כדי להסביר את שנאת הדמות לאלמתים), תוכל להרחיב פרט זה ולהפכו למגיפת ערפדים אדירה שהתרחשה לפני 15 שנים. אם למערכה יש היסטוריה מגובשת, היא תראה הרבה יותר אמינה לשחקנים.

שפות

עליך להחליט אילו שפות מדוברות באזור המערכה. ברוב משחקי מו"ד משמשות 20 שפות שונות לפחות את המפלצות והדמויות. ביכולתך לבחור שפות מרשימת השפות הנפוצות (בהמשך) או להתיר לשחקן לבחור אותן בעצמו. תוכל להוסיף שפות לרשימה אם אתה מאמין שיהיה להן שימוש במשחק.

השפה הנפוצה (או השפה המדוברת) במערכה היא השפה המדוברת בידי רוב הד"שים; בעולם בו קיימות שפות אנושיות רבות (כמו בכדור הארץ), ייתכן שאומות שונות ידברו בשפות שונות מאוד מן השפה הנפוצה מדוברת שתבחר.

הערה: דוברי השפה הנפוצה לעולם אינם קוראים לה "השפה הנפוצה"; תן לכל שפה אנושית את שמה הייחודי, שם שמתאים, בדרך כלל, לדוברי אותה שפה. במערכה הנערכת באימפריה התיאטית, למשל, השפה הנפוצה תקרא תיאטית. זכור, כי לאלמתים אין שפות מיוחדות משל עצמם; אם הם בעלי תבונה, הם דוברים את אותן שפות בהן דיברו בעודם בחיים.

רשימת שפות נפוצות

1. שפות אנושיות אחרות	11. הרפית
2. אורקית	12. זוטונית
3. אלפית	13. לטאישית
4. גובלינית	14. מדוזית
5. גמדית	15. מינוטאורית
6. גרגווילית	16. ננסית
7. דובלינית	17. נולית
8. דופלגנגרית	18. ענקית\עוגית
9. דרקונית	19. פיקסית
10. הובגובלינית	20. קובולדית

דב"שים חשובים

עליך לעבד מספר פרטים עבור הדב"שים החשובים למערכה. אינך חייב להכין דף דמות מלא לכל דב"ש, אך עליך לציין את הפרטים הבאים:

1. שם
2. הופעה (גובה, משקל, גיל, מין, ביגוד ופרטים מעניינים)
3. אישיות (דפוס דיבור, מנהגים מיוחדים, תחביבים ותחומי עניין)
4. עיסוק ותפקיד (מה חלקו במערכה)

הדב"שים שאתה מכין צריכים לכלול שליטים מקומיים, ידענים, איש משמר אחד או שניים, בעל חנות אחד או שניים, דמויות בעלות עניין רומנטי, הרפתקנים שיצאו לגמלאות ומקורות מידע אחרים וכן אנשים השונאים את הד"שים.

שלטון

כפי שהוזכר קודם לכן, המערכה הרגילה של משחק מו"ד מתרחשת בעולם המזכיר את אירופה של המאה ה־15. משמעות הדבר היא, כי התרבות היא תרבות בנוסח ימי־הביניים (כל אזור נשלט בידי אדון מלחמה שולי, שנשבע אמונים לאיל מלחמה גדול יותר ומשרת אותו, ובעוד זה, בתורו, נשבע להגן על הכפופים אליו), העוברת בהדרגה אל ימי הרנסאנס (עידן בו עולים גודלו, עושרו והשפעתו של המעמד הבינוני, ובו מתגלות תגליות מרעישות בתחומי האמנויות, המדעים והפילוסופיה).

אינך חייב לנקוט בגישה זו גם במערכה שלך. שמות וצורות שלטון אחרות אפשריות בהחלט, ואפילו נפוצות. מערכת "העולם המוכר" (המתוארת בנספח 1) כוללת קבוצת נסיכויות (הנשלטות בידי נסיכים, הדומים לרוזנים עצמאיים), אמירות (הנשלטות בידי אמיר, מלך שבטים), רפובליקה, מספר אזורים חופשיים ועוד.

המשטר במערכה שלך אינו חייב להיות פיאודלי; הוא יכול להיות כל אחת מצורות השלטון הבאות:

אוליגרכיה (שלטון אצולה): דומיניון הנשלט בידי שני שליטים, או יותר, בעלי כוח שווה.

דיקטטורה (שלטון יחיד): כל דומיניון שנשלט על־ידי שליט עליון אחד (אך ללא אצולה או משפחת מלוכה).

דמוקרטיה (שלטון העם): דומיניון אחד, או אוסף דומיניונים, הנשלטים על־ידי האזרחים, בין אם ישירות ובין אם על־ידי שליטים נבחרים.

מגוקרטיה (שלטון קוסמים): דומיניון הנשלט בידי קוסמים.

מונרכיה או אוטוקרטיה (מלוכה): דומיניון הנשלט בידי מנהיג, שירש את תוארו.

מיליטוקרטיה (שלטון לוחמים): דומיניון הנשלט בידי לוחמים.

קונפדרציה (איחוד): קבוצה מאוחדת של דומיניונים עצמאיים.

רפובליקה (שלטון נבחרים): דמוקרטיה עם שליטים נבחרים.

תיאוקרטיה (שלטון דת): שלטון כוהנים.

בני האלמוות

לבסוף, ביכולתך לקבוע את טבעם של בני האלמוות במערכה. באפשרותך לבחור בדרך הפעולה שתוארה לעיל עבור "דב"שים חשובים" כדי לקבוע את אופי בני האלמוות.

לרוב, כוהנים ירצו מאוד להכיר את בני האלמוות בשלבים המוקדמים של המשחק; כל כוהן בוחר בן אלמוות אחד, אותו ישרת לכל אורך חייו, וכל מסדר כוהנים מיוסד, בדרך כלל, כדי לשרת את מטרותיו של בן אלמוות אחד.

התאמת המשחק לרקע המערכה

שים לב, כי עליך להתאים את המשחק לרקע המערכה שלך. אינך חייב להשתמש בכל פרט הנזכר בספר: אם גורם מסויים אינו מתאים למערך ההרפתקה שלך, אתה יכול להתעלם ממנו.

בחר סוגי דמויות

ייתכן שלא תרצה להשתמש באחד מסוגי הדמויות במערכה שלך. אולי המערכה מבוססת על רומן פנטזיה, בו אין גמדים, אלפים או זוטונים – אלא רק אנשים. זה בסדר! זוהי המערכה שלך – ארגן אותה בכל דרך הנראית לך. פשוט התעלם מסוגי הדמויות שאינך רצויות – או שנה אותם, כדי שיתאימו לצרכיך (אך, בעשותך כן, נסה לשמור על איזון).

בחר או התאם לחשים

באופן דומה, ייתכן שלא תרצה בכל לחשי המשחק במערכה שלך. האם אתה חושב שהלחש *הרדמה* הוא לחש חזק מדי? התעלם ממנו, או הפוך אותו ללחש מעוצמה שנייה או שלישית במערכה שלך. האם אתה רוצה כי מות הדמות יהפוך למרכיב חשוב יותר במערכה שלך? התעלם מלחשים דוגמת *החייאת מתים*.

עליך לצלם דף לחשים מנספח 3 ולרשום עליו כל לחש שאתה משנה או מסלק מן המערכה. עליו להיות בהישג יד, לשימוש בזמן שאתה יוצר מגילות לחשים או דב"שים, מהם ילמדו הד"שים לחשים.

בחר או התאם מפלצות

אוסף היצורים מפרק 14 לוקט ממקורות רבים ושונים: המיתולוגיות של מספר תרבויות שונות ודמיונם של כותבי משחקים רבים תרמו לרשימה ענקית זו.

מכיוון שהרשימה כה מגוונת, ייתכן שתמצא, כי לא כל מפלצת מתאימה לעולם המערכה שלך. סלק ללא היסוס כל מפלצת שאינה מתאימה למערכה, והוסף כרצונך מפלצות המתאימות למערכה.

למשל, במערכה, המזכירה את העולם הקלאסי הישן (רומא, יוון, מצרים העתיקה וכדומה) בתוספת קסמים, תרצה לשמור על מפלצות דוגמת קנטאורים וספינקסים, מומיות ודריאדות, דרקונגולים ופגסוסים, הידרות וגלמי ארד. לעומת זאת, יצורים אחרים, מן האורק והגובלין הרגילים ועד הבוהה הייחודי, פוגמים בתחושה הקלאסית של המשחק; פשוט הוצא אותם מן המערכה (ומטבלאות המפלצות המשוטטות ושאר טבלאות היתקלויות) כדי לשמור על גוון המערכה הרצוי.

בחר כללים אפשריים

לבסוף, ביכולתך לדפדף בספר ולבחור כל כלל אפשרי שברצונך לכלול. פרקים 5 ו־19 כוללים כללים אפשריים רבים, וכללים אפשריים נוספים מפוזרים לאורך הספר. כדי להחליט האם אתה מעוניין להשתמש בכלל כלשהו, נסה לשער איזו השפעה תהיה לו על המערכה. מומחיות בנשק, למשל, תכריח דמויות להתמחות בכלי־נשק שונים, תחזק אותן בשעה שישאו כלים אלה, אך גם תהפוך אותם מגושמים יותר, כשייאלצו להשתמש בכלי־נשק בו לא התמחו. אם זו ההשפעה הרצויה לך, השתמש בכלל זה. לאחר שתגבש את רשימת הכללים האפשריים שלך, הצג אותה בפני השחקנים.

תכנון הרפתקות ומבוכים

תכנון הרפתקות

הרפתקה היא המקבילה לסיפור פעולה קצר במשחקי דמויות; מספר הרפתקות המובילות למטרה משותפת דומות יותר לרומן.

צעד אחר צעד

הצעדים הבאים יכולים להדריך אותך ביצירת הרפתקה טובה. קרא אותם כדי לשאוב רעיונות ופעל על־פיהם אם תרצה.

1. בחר עלילה
2. בחר אתר פעילות
3. בחר מפלצות מיוחדות
4. צייר את המפה
5. החייה את הרקע
6. השלם פרטים סופיים

1. בחר עלילה

עלילה היא הרעיון או הנושא המאגד את ההרפתקה. כל הרפתקה צריכה להתאים לעלילה. עלילה טובה מספקת לדמויות מניע לצאת להרפתקה, ושומרת על עקביות והגיון בהרפתקה. האוצרות והמפלצות ממוקמים מאוחר יותר, על פי התסריט הנבחר. בקיצור – העלילה משפיעה על כל דבר בהרפתקה.

עלילה יכולה להיות כל דבר שאתה יכול לדמיין! להלן מספר דוגמאות והסברים:

חקירת הבלתי־נודע: החבורה נשכרת למפות אזור לא ידוע. ייתכן שבעבר היה האזור מוכר, אך עתה השתנה או נהרס. למשל, מגדל מוזר יכול להופיע בן־לילה באזור מוכר באופן מיסתורי והשליט המקומי ירצה, כמובן, לחקרו.

חקירת מוצב אויב: אויבים (ייתכן מפלצות) פולשים לאזורים מיושבים בבני־אדם. על הדמויות להיכנס למוצב, לגלות את כוחותיהם ותוכניותיהם של הפולשים ולחסלם אם ניתן.

חשיפת חורבות: החבורה סורקת כפר ישן, לפני כניסת מתיישבים קבועים. ייתכן שמפלצות ממין מסויים השתלטו על ההריסות, ויש לגרשן או לחסלן. ההריסות יכולות להיות גם מתחת לעיר גדולה – או להוות חלק ממנה.

הריסת רשע עתיק: ה"רשע" הוא מפלצת או דב"ש, אך סוגו המדויק אינו ידוע לדמויות – עד שהן יוצאות לגלותו. ייתכן שנקבר עמוק והתעורר עקב חפירות או חיפושים שנעשו לאחרונה וכדומה.

ביקור במקדש אבוד: כדי להסיר קללה או למצוא חפץ מיוחד, על החבורה לצאת למסע אל מקדש שאבד מזה שנים. לחבורה יש מושג כללי בלבד לגבי מיקום המקדש, וייתכן שיזדקקו לעצת אורים ותומים או חכם בדרכם.

מילוי שליחות: מלך (או דב"ש חזק אחר) מטיל משימת גבורה על דמות או על חבורה. המשימה עשויה להיות כרוכה במציאת חפץ יקר־ערך ובעל עוצמה.

בריחה מאויבים: הדמויות נלכדו! הן חייבות לברוח מתאיהן שבעומק המבוך (דאג לאפשר יציאה והחזרת חלק מן הציוד. הדבר צריך להיות אפשרי – אך לא קל; לא כדאי שדב"ש חזק יציל את הדמויות).

שחרור אסירים: אנשים חשובים או בעלי ערך מוחזקים בידי קבוצה מרושעת (גנבים, אורקים, קוסם בעל שותפים). ייתכן שהחבורה נשכרה למשימה או שהיא מעונינת בפרס שהוכרז, בני החבורה עשויים להיות שומרי ראשה של דמות המנהלת משא ומתן על דמי כופר.

שימוש בשער קסום: "שער קסום" הוא חפץ ששולח דמות ממקום אחד למקום אחר באופן קסום. זו יכולה להיות "דלת" המובילה לממד או לעולם אחר, ויכולה להוות מוקד פלישה ממקום זה! זו יכולה גם להיות פשוט דרך להעביר חבורה אל חלק סודי של מבוך. החבורה יכולה לצאת למשימה להריסת השער, להישכר לשם פתיחת שער שנסגר או לחפש שער סגור או אבוד. השער יכול להיות מוכר או סודי ויכול לפעול בשני הכיוונים או בכיוון אחד בלבד.

מציאת גזע אבוד: הדמויות מוצאות גזע שאבד מזמן, גזע שהיה לפנים אנושי, אך חי מתחת לקרקע זמן כה רב, עד כי התחוללו בו שינויים רבים (שינוי צבע, אימוץ הרגלי חיות, פיתוח זיוונות וכדומה).

2. בחר אתר פעילות

החלט היכן תתרחש ההרפתקה. אינך חייב עדיין לערוך מיפוי מלא של אתר ההרפתקה, אך עליך להחליט כיצד יראה האזור באופן כללי. לאחר בחירת סוג אזור כללי (מספר דוגמאות ניתנות בהמשך), רשום כל רעיון ספציפי העולה בדעתך לגבי אזורים או חדרים מיוחדים.

ביצות	מכרה נטוש
הרים או גבעות	מעבה היער
חוות חקלאיות	מערה או נקיקים
טירה או מצודה	מקדש עתיק
ים או אוקיינוס	עיירה או עיר
כפר	קבר או אולם קבורה
מדבר	תת־מימי

3. בחר מפלצות מיוחדות

עליך לבחור (ולא לגלגל באופן אקראי) מספר מפלצות מיוחדות, בהתאם לעלילה; אלה צריכות להיות המכשול העיקרי בהרפתקה. ביכולתך ליצור מפלצות חדשות, כרצונך.

למשל, אם מהות העלילה היא "חשיפת חורבות" באתר של "עיירת רפאים", ייתכן שמשימת הדמויות היא לסלק מן האזור דמויי־אדם, כדי שאנשים יוכלו לשוב ולהתיישב בו. תוכל להציב במקום מספר מרבצי הובגובלינים (15 עד 20 יצורים בכל אחד), ובנוסף את חיות המחמד שלהם ואת ידידיהם, כמפלצות מיוחדות באזור.

את שאר ההריסות אפשר למלא באופן אקראי. למשל, בהרפתקה של "חשיפת חורבות" יוכלו חיות נוספות להתגנב לחורבות, בכלל זה חתולים גדולים, זאבים או כלבים פראיים, גועל האורב להובגובלינים וכולי.

4. צייר את המפה

אם אתר ההרפתקה הראשי נמצא תחת כפת השמיים, השתמש בנייר משושים לציור המפה (כל משושה מייצג מספר תריסרים או מספר מאות מטרים, תלוי בגודל האזור). במפות כאלה, תצטרך לציין את מיקומם של עצים, ערוצים, בניינים, גשרים, נקיקים, פתחי מערות, גבעות, מכשולים טבעיים וכדומה.

אם האתר נמצא מתחת לפני הקרקע (למשל במבוך), השתמש בנייר משובץ (בו כל משבצת מציינת לרוב שטח בן 3X3 מטרים, או כל קנה מידה אחר שתעדיף). במפות כאלה תצטרך לציין קירות, דלתות, מסדרונות, דלתות סודיות, מלכודות, קירות נעים, מרבצי מפלצות ומקומות אוצר. ניתן להותיר חלק מן האזורים במפה ריקים, למילוי בשלב מאוחר יותר.

זכור, כי ניתן להשתמש באתר זה גם בהרפתקות מאוחרות יותר; הוא יכול להפוך לצומת קבוע במערכה.

5. החייה את האתר

תהליך מיקום המפלצות, המלכודות והאוצרות באתר ההרפתקה מכונה "מילוי" האתר (או המבוך).

ראשית הצב את המפלצות המיוחדות על כל אוצרותיהן באזוריהן. לאחר מכן, תוכל לבחור או לגלגל באקראי יצורים אחרים, תוך שימוש בטבלאות המפלצות המשוטטות או ברשימה משלך.

6. השלם פרטים סופיים

לאחר שהחדרים מולאו, תוכל להוסיף פרטים בנוגע לציוד רגיל, לקולות, לריחות וכדומה. נסה להוסיף די פרטים, כדי להפוך את ההרפתקה למעניינת: על השחקנים להיות מסוגלים לראות בעיני רוחם את האתר תוך כדי תיאורו, והוא צריך להיות משכנע עבורם. אל תוסיף יותר מדי פרטים! אתה עלול לשעמם את השחקנים. במשך הזמן תפתח "תחושה" באשר לכמות הפרטים הנכונה שיש להוסיף.

לסיום, ביכולתך ליצור טבלת מפלצות משוטטות, המתאימה להרפתקה. תזדקק למספר קטן של מפלצות בלבד, בין ארבע לעשר, ויש לבחור אותן כך שיתאימו לעלילה, לאתר ולמפה. למשל, בחורבות יכולות כל המפלצות המשוטטות להיות מטיפוס של אוכלי שאריות (זוחל אשפה, עכברושים, קובית ג'לי, חיפושית ענקית ומפלצות מיוחדות – 1 עד 4 הובגובלינים, למשל).

תכנון הרפתקה

כאשר אתה מתכנן הרפתקה, נסה להעריך את מידת הקושי שיעמוד בפני הד"שים. היתקלויות פשוטות מדי ישעממו את השחקנים, בעוד היתקלויות עם יצורים חזקים מדי יתסכלו אותם (ויהרגו את הדמויות שלהם). אם דרושה לך עזרה בנושא זה, קרא את הסעיף "איזון היתקלויות" בפרק 7.

אל תמעט בפרטים הקטנים. אם אתה משלב מפלצת, אשר יכולה להינזק רק מסוג אחד של התקפה, עליך להבטיח כי לד"שים תהיה התקפה מסוג זה או כי יוכלו לברוח מן המפלצת.

כמו כן, שקול בקפידה נטייה ויכולות. יצורי סדר מעדיפים יריבי תוהו. שני כוהנים בדרגת השם יכולים לטפל באלמתים נחותים רבים. זכור את יכולותיהם של דמויי־האדם (מציאת דלתות סודיות, מלכודות אבן וכולי) והוסף מאפיינים מיוחדים עבורם.

כאשר אתה מקבץ מפלצות שונות, בכל אתר שהוא, שאל את עצמך שאלה אחת פשוטה: מה יקרה אם כל היצורים הללו ישארו שם במשך חודש? על האתר להיות "יציב": על היצורים לשתף פעולה או להימנע אלה מאלה מסיבות הגיוניות.

הרפתקות אחדות יכולות להיות מבוססות על מצבים זמניים מיוחדים, אך אלה יהיו הרפתקות יוצאות דופן ולא הכלל.

תכנון מבוכים

מבוך הוא כל מקום סגור, בו ניתן למצוא מפלצות ואוצר. זוהי, בדרך כלל, קבוצת חדרים, המחוברים במסדרונות. המבוך יכול להיות טירה (חדשה או הרוסה), מערכת נקיקים, מערות קבורה עתיקות מתחת לעיר, צינוק ששימש (או משמש בהווה) לכליאת אנשים או כל דבר אחר שתוכל להעלות בדעתך.

חלק מן המבוכים הם אתרים בולטים בעלילת ההרפתקה הנוכחית, לדוגמה, אם אוצר הדרקון הוא מטרת החבורה, המבוך (אוסף המערות, בהן שוכנים הדרקון, אוצרו ומפלצות מתאימות) קשור לסיפור. מבוכים אחרים הם סתם מקומות מסוכנים, בהם דרות מפלצות... ואליהם כולים הד"שים להגיע לשם צבירת נסיון ואוצרות על־ידי לחימה במפלצות אלה. מבוכים כאלה הם מקום טוב להגדלת כוחה של הדמות, אך עשויים להיות מאכזבים, בסופו של דבר, משום חוסר הקשר בינם לבין שאר עולם המערכה.

רמת או *קומת* המבוך הוא מספר המזהה חלק מן המבוך ומציין, בדרך כלל, את עוצמת הסכנה הקיימת באזור זה. הקומה הראשונה היא, בדרך כלל, החלק הפשוט ביותר במבוך – המקום בו ימצאו המפלצות החלשות ביותר והאוצרות הקטנים ביותר. הקומה השנייה מסוכנת יותר מן הראשונה וככל שהמספר גדל, כך גוברת הסכנה. למבוך יכול להיות כל מספר של קומות.

סוגי מבוכים

קומות המבוך בנויות, בדרך כלל, באופן אנכי – בזו אחר זו. ברוב המבוכים, ככל שנכנסים לעומק, כך גדלה הסכנה. הכניסה למבוך היא לרוב מן הקומה הראשונה, ומדרגות, בורות או פירים (ולעיתים אף מעליות) מובילים לקומות הנמוכות יותר.

ייתכנו מבוכים הבנויים בצורה הפוכה, כשהקומות המסוכנות יותר נמצאות מעל הקומה הראשונה ולא מתחתיה. מגדל הוא דוגמה אחת לכך. חלק מן המבוכים בנויים באופן מאוזן, ללא אזורים מעל או מתחת לקומה הראשונה. "קומה נמוכה יותר" תהיה אזור מבוך הרחוק יותר מן הכניסה, אך נמצא באותו גובה כמו הקומה הראשונה. מערכת מערות היא דוגמה לטיפוס זה.

תיתכן יותר מכניסה אחת למבוך. לא כל הכניסות חייבות להוביל לקומה הראשונה. חלק מן הכניסות יכולות להוביל ישירות לקומות אחרות, תוך עקיפת הקומה הראשונה.

כאשר אתה מתכנן מבוך, באפשרותך לבחור בכל שיטה הנראית לך. מומלץ ליצור מבוכים אנכיים פשוטים בתחילה, בהם הקומות המסוכנות יותר נמצאות מתחת לקומה הראשונה. תוכל למצוא סוגים אחרים של מבוכים במודלים שיצאו לאור, ולאחר שתצבור ניסיון, תוכל לבנות טיפוסים מורכבים יותר.

מילוי אקראי

לאחר הצבת מפלצות מיוחדות במבוך, תוכל למלא את שאר המבוך ביצורים שייבחרו באקראי או על פי שיקול דעתך. חדרים רבים צריכים להישאר ריקים; אם יהיו יצורים בכל מקום, המבוך יהיה מסוכן מדי. נסה לדמיין מה קורה במבוך כאשר ההרפתקנים אינם נמצאים בו. אם המפלצות ייפגשו זו בזו לעיתים קרובות,

רצוי כי לא יהיו יריבות; אחרת, המבוך עלול להיהרס! המבוך יהיה ריק כמעט כליל לפני הגעת ההרפתקנים, וכל האוצר ימצא במאורתו של האחרון לשרוד.

כדי למלא באופן אקראי חדר במבוך, גלגל 1ק6 פעמיים ובדוק בטבלת תכולת החדרים. הגלגול הראשון מיועד למציאת תוכן החדר (מפלצת, מלכודת, חדר מיוחד או ריק), והגלגול השני מורה אם נמצא בחדר אוצר.

טבלת תכולת החדרים

גלגול ראשון		גלגול שני					
		1	2	3	4	5	6
1־2	ריק	א	–	–	–	–	–
3	מלכודת	א	א	–	–	–	–
4־5	מפלצת	א	א	א	–	–	–
6	מיוחד	–	–	–	–	–	–

השתמש בגלגול הראשון כדי למצוא את תוכן החדר ואז עבור לטור המתאים לתוצאת הגלגול השני. אם התוצאה היא "א", מקם בחדר אוצר. לעיתים נדירות בלבד נמצא אוצר בחדר "מיוחד". בחדר עם מפלצות, קבע את גודל האוצר על פי המתואר בפרק 16; במקרים אחרים, השתמש בטבלת האוצר הבלתי שמור להלן.

פיסות כסף הן תמיד חלק מאוצר שמוקם באקראי וייתכנו בו גם חפצים נוספים. שה"מ מגלגל קוביית אחוזים; אם התוצאה שווה למספר הנתון או נמוכה ממנו, סוג אוצר זה נמצא. לעיתים נדירות בלבד יימצא אוצר על רצפת החדר. עליך להחליט היכן שמור האוצר (בתיבה נעולה) או מוחבא (רגל שולחן חלולה וכולי).

תכולת חדרים

טבלת תכולת החדרים יכולה לציין הימצאות מלכודת או מצב "מיוחד". הללו מוסברים להלן:

מלכודת

מלכודת היא כל דבר שיכול לגרום נזק, עיכוב או השפעה קסומה. ניתן למצוא את המלכודת ואולי אף להסירה בעזרת דמות גנב. מלכודות יכולות להימצא על קירות, דלתות, תיקרות, רהיטים (שולחנות, תיבות וכדומה) או ישירות על אוצר. ביכולתך לשלב מספר מלכודות או להציב מלכודות אחדות באזור אחד, אך נסה לא ליצור היתקלות מסוכנת מדי עבור הדמויות. מלכודות קטלניות אינן מומלצות לפני שהגיעו הדמויות לקומה השנייה של המבוך (או עמוק יותר).

מספר מלכודות טיפוסיות:

אור: הבזקי אור בהירים, אשר כל המביטים בהם מתעוורים לזמן מה (יש לאפשר גלגול הצלה נגד לחשים, אפשר עם בונוס או עונש).

אשליה: דבר מוזר קורה (אך לא במציאות; ראה *חזיון תעתועים*, לחש הקוסם) והדמויות בורחות בבהלה (לאשליה עשויה להיות גם השפעה אחרת, כמו מתן רמז מטעה, פיתוי הדמויות להיכנס למלכודת אחרת וכולי).

בור: חלק מן הרצפה מתמוטט, דמות (או חלק מהדמויות או כולן) נופלות למטה וסופגות נזק (1ק4, 1ק6, 1ק8, 1ק10, 2ק6, או יותר נקודות). ייתכן שבתחתית הבור נמצא דבר־מה (חניתות להגדלת הנזק, מים עמוקים או מפלצת). לחלופין, הבור יכול להיות פיר, המוביל למטה (נסיעה חד־כיוונית), אל הקומה הבאה של המבוך.

גז רעיל: הקורבנות מגלגלים הצלה כנגד רעלים או סופגים נזק (1ק4 נקודות, 1ק6 נקודות, או כל השפעה מסוכנת אחרת, שאינה קטלנית עבור רוב הדמויות). ניתן לבחור גם בגלגול הצלה כנגד רעל עם בונוסים (+1, +2, +4); כישלון משמעו מוות. גז נמצא, בדרך כלל, במיכל ומשתחרר עם פתיחתו.

חיצים: מספר חיצים זעירים, הנורים באמצעות מנגנון קפיצי, נפלטים, פוגעים (פגיעה אוטומטית או פגיעה בעקבות גלגול התקפה) וגורמים נזק או כל השפעה אחרת (רעל, שיתוק וכדומה).

חפצים נופלים: לבנה (או אבנים), אשר נופלת כאשר נוגעים בדבר מה (או באקראי), פוגעת במישהו, אך מאפשרת גלגול הצלה כנגד בדידים (עבור נסיון לקפוץ הצידה כדי להתחמק); במקרה של כשלון, היא גורמת נזק (קבוע או על פי גלגול קוביות).

יצור: מפלצת (נחש, חיפושית, עכביש וכדומה), הקופצת כלפי מעלה וזוכה להתקפת הפתעה אחת.

להב: להב הפורץ החוצה, כלפי מטה או כלפי מעלה, וגורם נזק למישהו (לעיתים רק אם זה לא הצליח גלגול ההצלה).

מחט מורעלת: זוהי מחט קטנה, החבויה במקום כלשהו וכמעט בלתי ניתנת לגילוי, עד שנוגעים בה במקרה וגורמים לשליפתה ולדקירת הדמות.

ערפל: הערפל נראה כגז רעיל, אך כשלון בגלגול ההצלה כנגדו גורם ל (בחר אחד): כלום, צחקוקים, פחד, ריח איום למשך 1ק6 תורים (אשר יכול למשוך מפלצות או להגדיל את סיכויי ההיתקלות במפלצת משוטטת), כעס (הקורבנות תוקפים זה את זה במשך 1ק4 סיבובים; אפשרי גלגול הצלה) או שיתוק.

פיצוץ: משהו מתפוצץ וגורם נזק לכל יצור הנמצא באזור – כמות נזק קבועה או על־ פי גלגול, אך יש לאפשר גלגול הצלה כנגד לחשים, לשם הפחתת הנזק כדי מחצית.

מיוחד

דבר "מיוחד" הוא כל דבר בלתי־רגיל שאתה ממקם בחדר, אך אינו מלכודת, מפלצת או אוצר. מספר "מיוחדים" מקובלים הם:

אזעקה: הרעש מזמן מפלצת מיוחדת, גורם לפתיחת דלתות המבוך או שאין לו השפעה כלל.

אשליה: מאפיין מסוים במבוך (מדרגות, חדר, דלת, מפלצת, אוצר וכולי), אשר אינו קיים באמת, אלא הוא יציר הדמיון.

בריכה: למים קסומים אלה יש השפעה מוזרה במגע (בשתייה או בהתזה), כגון ריפוי, גרימת נזק, שינוי תכונה, הפיכת חפץ לקסום באופן זמני, הפיכת חפץ לבלתי־נראה באופן זמני וכולי.

דברים מוזרים: תוכל לאפשר לדמיונך להשתולל, ולמקם דברים כמו: כלי־נשק מעופפים (התוקפים בכוחות עצמם), גולגלות מדברות, חפץ קסום או אוצר המחובר היטב לרצפה (או לקיר, או לתקרה), אזור קסום (בעל אפס כוח משיכה, כוח משיכה מהופך, צמיחה לגודל כפול, כיווץ לגודל ס"מ אחד וכדומה; ההשפעות תקפות עד שהדמויות עוזבות את האזור), יצור ענק, שחוסל לא מזמן (גדול מכדי לעבור במסדרונות "אך כיצד הגיע לכאן?") וכן הלאה.

מפלצת מפתיעה: סוג זה מתאים למגוון רחב של מפלצות, כגון: עוג ענק דו־ידי, זוחל אשפה, אשר הולך זקוף וזרועותיו הן מחושים משתקים, שעמומון פראי (אדם ממורטט, המספר סיפורים ארוכים ומשעממים), זוטונון (זוטון שגודלו מחצית מן הרגיל), הרפיית־פה (שאינה יכולה לשיר, אך מנגנת במפוחית), קריש עוג (הנראה כמו עוג, אבל...) וכן הלאה.

פסל: פסל גדול של אדם, מפלצת או מתקן (כמעט כל דבר שתוכל לדמיין) נמצא בחדר. הוא יכול להיות בעל ערך, קסום, כבד מכדי להזיז, חי, בודד ומעוניין לדבר (ואולי לשקר); הוא יכול לכסות דלת ברצפה, אוצר וכדומה.

קולות: החדר (או הפריט) מפיק קולות מוזרים – גניחות, צרחות, דיבורים וכולי.

שינוי מפה: קיר נייד, הנסגר לאחר שהחבורה עוברת ומונע את יציאתה. על החבורה למצוא דרך אחרת אל מחוץ למבוך. הקיר חוזר למקומו לאחר זמן־מה (תור, שעה, יום).

תחבורה: זו יכולה להיות דלת ברצפה (או בתקרה), המובילה למעלה או למטה, מדרגות סודיות, מעלית, שער קסום למקום אחר (חדר אחר, קומה אחרת, מבוך אחר) וכדומה.

תנועה: החדר (או המדרגות, הדלת או הפריט) נע (או מסתובב, נופל, נסגר, מתרומם וכדומה) באופן בלתי צפוי. ניתן לעצור אותו, אם גלגול ההפתעה (לעיתים קרובות עם עונש של 1–, 2– או 3–) מורה כי החבורה הגיבה במהירות מספקת כדי למנוע זאת.

מפלצות משוטטות

במבוך, ניתקלים לעיתים קרובות במפלצות בתוך חדרים. החדרים עשויים להיות מאורות היצורים או שהיצורים פשוט עוברים דרכם, ומקום מרבצם נמצא באזור אחר.

היתקלויות אלה הן עם מפלצות "ממוקמות" – יצורים שהוזכרו בתיאור המבוך כשוכנים במקום מסויים. עם זאת, מפלצות יכולות גם לשוטט, ולהיתקל בחבורה במהלך שיטוטן; שה"מ אינו מציב מפלצות אלה במקום מסויים. במקום זאת, הן רשומות בטבלה מיוחדת של מפלצות משוטטות, הנכללת בתיאור המבוך. טבלה זו, שתוכננה על־ידי שה"מ, היא חלק מתכנונם של רוב המבוכים.

ניתן להשתמש בטבלה בודדת עבור המבוך כולו או ליצור רשימות נפרדות לכל קומה במבוך. טבלה טיפוסית כזו היא טבלת ההיתקלויות במרחבים, בעמוד 95, המחולקת לטבלאות משנה.

טבלת האוצר הבלתי שמור

רמת המבוך	פיסות כסף	פיסות זהב	אבני חן	תכשיטים	חפצי קסם
1	1ק6 + 100	50% 1ק6X10	5% 1ק6	2% 1ק6	2% כל 1
2־3	1ק12 + 100	50% 1ק6X100	10% 1ק6	5% 1ק6	8% כל 1
4־5	1ק6 + 1,000	1ק6X200	20% 1ק8	10% 1ק8	10% כל 1
6־7	1ק6 + 2,000	1ק56X500	30% 1ק10	15% 1ק10	15% כל 1
8+	1ק6 + 5,000	1ק6X1,000	40% 1ק12	20% 1ק12	20% כל 1

ניהול הרפתקות

קבוצת המערכה

באופן רגיל, כאשר קבוצה נאספת כדי לשחק, שחקן אחד משמש כשליט המבוך ולוקח על עצמו את תפקיד יצירת העולם וניהול ההרפתקה; שאר חברי הקבוצה הם השחקנים. להלן נדון בדרכים בהן יכולים שה"מ והשחקנים להסתדר ביניהם ולשתף פעולה במהלך המשחק וכן בדרכים בהן יכולים השחקנים לעבוד בצוותא.

משחק מו"ד פועל בצורה הטובה ביותר, בדרך כלל, בקבוצות קטנות – שה"מ אחד וארבעה עד שישה שחקנים. שה"מים מנוסים יכולים לנסות גם קבוצות גדולות יותר... אך ככל שהקבוצה גדולה יותר, הדמויות מקבלות פחות תשומת לב אישית (בסיפור בעל צוות גדול במיוחד, כמו בסרטי אסונות, מקבלת כל דמות פחות זמן מסך מאשר בסיפור עם צוות קטן יותר).

הכנותיו של שליט המבוך

דרגות המשחק

מערכה מתוכננת היטב יכולה להעסיק דמויות מכל דרגה. אם לשחקנים המנוסים יש דמויות ממגוון דרגות, דאג למפגשי משחק עבור הדרגות השונות. הדמויות צריכות לערוך הרפתקות עם דמויות אחרות בעלות דרגות דומות.

שילוב דמויות מדרגות שונות: במהלך מערכה, לעיתים קרובות נכנסות למשחק דמויות חדשות, כדי להחליף דמויות שאבדו או כדי לשלב שחקן חדש, אולם בו בזמן דמויות מצליחות ימשיכו להתקדם בדרגות הניסיון. הדבר יוצר פער גדול בין דרגותיהן של הדמויות השונות.

הבדל זה יכול לגרום לבעיות רציניות. ככלל, אם ההבדל בדרגות הוא חמש ומעלה, על הדמויות לשחק בנפרד. כלל זה אינו תקף תמיד, ואינו תקף עבור משחקים המערבים מלווים.

"טבלת טרום המשחק" מכילה מספר גורמים שעל שה"מ לברר לפני תחילת המשחק בפעם הראשונה.

טבלת טרום־המשחק

1. האם כל השחקנים יודעים כיצד לשחק?
2. האם קראת את הספר כולו, מתחילתו ועד סופו? האם ישנם כללים רבים שאינך מכיר?
3. האם אתה וכל השחקנים יודעים מדוע אתם יוצאים להרפתקה החדשה?
4. האם כל הדמויות מוכנות ליציאה ומצוידות להרפתקה?
5. האם הדמויות בחרו דובר וממפה? האם יש להן נייר משובץ ועיפרון, לשם ציור המפה?

אם אחת התשובות היא "לא", עצור כדי לפתור את הבעיה.

הכלל החשוב ביותר

ישנו כלל אחד, החל על כל דבר שתעשה כשה"מ. זהו הכלל החשוב ביותר מכל הכללים, והוא: היה הוגן!

אסור לשה"מ לנקוט עמדה. שה"מ, המעדיף מפלצות ודב"שים על־פני ד"שים ומתכוון להתעלל בזדון בד"שים בכל הזדמנות, אינו שה"מ טוב.

כשה"מ, יהיה עליך לשחק את תפקידי הדמויות בהן נתקלת החבורה, אך תצטרך לעשות זאת בצורה הוגנת, מבלי להעדיף את הדמויות או את המפלצות. שחק את המפלצות כפי שהיו מתנהגות באמת, או לפחות כפי שהיית מדמיין אותן.

השחקנים אינם מתחרים נגד שה"מ או נלחמים בו! הדמויות יכולות להילחם במפלצות, אך כולם משחקים במטרה ליהנות. הדמויות נהנות לחקור ולחזק את דמויותיהם, ושה"מ נהנה לשחק את תפקיד המפלצות ולבדר את השחקנים.

אין זה הוגן, למשל, לשנות את החוקים, אלא אם כולם מודעים לשינוי. כאשר אתה מוסיף כללים אפשריים, השתמש בהם בצורה שווה עבור כולם, מפלצות ושחקנים כאחד. אל תתיר חריגות; היצמד לחוקים, ונהג בהגינות.

תפקידו של שליט המבוך

משחק מו"ד הוא בבסיסו סדרת היתקלויות ביצורים, הכוללת, בין לבין, גם פעילויות אחרות (כמו תנועה או פתרון בעיות). לעיתים קרובות, נעזרים בקוביות כדי לקבל החלטות. כל גלגולי הקוביות מכונים "מכניקת המשחק". המשחק בנוי ברובו ממשחק תפקידים, ממכניקת המשחק ומאסטרטגיה.

במהלך היתקלות, השחקנים מבצעים את גלגולי ההתקפה, גלגולי הנזק וגלגולי ההצלה עבור דמויותיהם. אתה, שליט המבוך, מבצע גלגולים דומים עבור המפלצות, וכן גלגולים נוספים למציאת מעשי המפלצות (כגון תגובות ומוראל).

תפקידי שה"מ

אתה, שה"מ, תשחק את תפקידי כל המפלצות, אנשי העיר, ושאר היצורים בהם תיתקל החבורה. שה"מ טוב יכול לשחק מספר תפקידים בעת ובעונה אחת – למשל, כאשר הדמויות פוגשות חבורה אחרת של הרפתקנים, את כולם משחק שה"מ!

עם זאת, היצורים שלך אינם מפורטים כמו הד"שים. מעשיהם נקבעים לעיתים קרובות על ידי גלגול קוביה. חוק אחד תקף עבור כל היצורים, אף כי קיימים טיפוסים רבים ושונים: דמיין כיצד מרגיש היצור. מעשי היצור ייקבעו לעיתים קרובות על פי נטייתו או תבונתו. למשל, חיה אינה חכמה במיוחד ותנהג בפשטות – רעבה ועויינת, נייטראלית ואדישה או ידידותית. יצורים תבוניים יותר עשויים לחשוב על דברים רבים ושונים: מזון, אוצר, בית וידידים וכך הלאה.

כאשר היתקלות מצטיירת כאפשרות סבירה, חשוב על רגשות היצורים, וכיצד הם עשויים לפעול. כאשר מתחילה היתקלות, לעיתים קרובות יהיה עליך לגלגל קוביה כדי לקבוע מהן תגובות היצורים. יש להתאים את התוצאות על פי תבונת היצורים, הרגליהם ופרטים נוספים.

נסה לדמיין כיצד יגיבו היצורים כלפי הדמויות המסוכנות והחמדניות הצועדות במערות! המפלצות ינסו לשרוד ולשמוח על פי דרכן, ולעיתים קרובות יילחמו להגנת בתיהן ואוצרותיהן.

זכור – אף כי המפלצות לוחמות בדמויות, אתה אינך נלחם בשחקנים. אם תנסה לבדרם, הם יבדרו אותך. שחק את תפקידי המפלצות, אך שכח אותן כשיחוסלו. מטרתן היחידה, בטווח הארוך, היא לספק בידור.

תגובות

כאשר מתחילה ההיתקלות, תוכל למצוא את תגובות המפלצות באמצעות גלגולי תגובה (ראה "תגובות" בפרק 7). התוצאות ישמשו כקו מנחה למשחק תגובת המפלצת להגעת הדמויות.

יצור שניתקל בדמויות רשאי לתקוף אוטומטית. עם זאת, מפלצות מסוימות אינן תוקפות תמיד; על כן, דאג לקרוא את תיאור המפלצת בקפידה. יצורים רבים יכולים להיות ידידותיים או בלתי־ידידותיים בהתאם למצב. תגובותיהם יכולות להיקבע על פי מעשי הדמויות. אם לוחם שולף את חרבו ומסתער על גובלין, הגובלין לא יחשוב כי הלוחם ידידותי! הגובלין יכול לתקוף או לברוח, אך לא ינסה, קרוב לוודאי, לדבר.

לעיתים קרובות יותר הדמויות אכן יחכו ויבקשו "לראות מה עושה המפלצת", לפני שיתחילו לפעול. באופן דומה, רוב המפלצות יחכו גם הן כדי לראות כיצד פועלות הדמויות! כאשר נפתחת היתקלות מסוג זה, עליך לבצע גלגול תגובה עבור המפלצות, תוך שימוש ב־2ק6. לעיתים יידרשו עד שלושה גלגולים כדי לסיים את המפגש.

כמו כן, כאשר אתה חש כי הינך מכיר את אישיותם של מפלצת או של דב"ש, תוכל לוותר בכלל על גלגול התגובה עבור ההיתקלות ולשחק את המפלצת\הדמות כפי שאתה מדמיין כי תפעל או תגיב.

בכל פעם שהדמויות תוקפות את המפלצות, הפסק לבצע גלגולי תגובה. המפלצות ילחמו כדי להגן על עצמן, וייתכן שיברחו.

ניהול המשחק

במהלך רוב משחקי מו"ד, שליט המבוך מותיר את ההחלטות בידי שחקנים. שה"מ מציג את הרקע – מתאר מה רואות הדמויות, מציע אפשרויות לפעולה וכך הלאה. אך מהלך המשחק נקבע על פי מעשי החבורה, כפי שנקבעו על־ידי כל השחקנים. שה"מ יכול כמעט להישען לאחור וליהנות מתגובות הדמויות, בעודן חוקרות, מציירות מפות, פותרות חידות וכדומה.

שה"מ מטפל לרוב בדמויות כקבוצה, ולא כפרטים; אולם, כאשר מתחילה היתקלות, מתרחש שינוי. שה"מ נוטל תפקיד פעיל יותר והופך מודע יותר לפעולותיה של כל דמות. לשחקנים יש טווח אפשרויות מוגבל יותר בעומדן מול מפלצת או דב"ש. שה"מ משחק את תפקידיהם של כל היצורים בהם פוגשת החבורה וקובע את מעשיהם בהתאם למעשיה של כל דמות ודמות. זמן המשחק עובר ב"הילוך איטי", בעוד שה"מ שוקל בקפידה את הפעילויות סיבוב אחר סיבוב (10 שניות בכל פעם) ומכריז על התוצאות.

סיום הרפתקה

לפני תחילת כל משחק, על שה"מ והשחקנים לקבוע מועד לסיומו ולעמוד בו.

ההרפתקה יכולה להסתיים לפני הזמן המיועד (אם הדמויות נפצעות קשה, מחסלות את מלאי הקסמים שלהן, משיגות מטען אוצר מקסימלי וכדומה). הן יכולות "ללכת הביתה, לנוח יום או יומיים, ולחזור", אם הזמן מתיר הרפתקות נוספות.

עליך לנהל רישום של כל המפלצות אשר חוסלו על־ידי החבורה על דף רישום הרפתקה. אם לא עשית כן, הקדש מספר דקות להיזכרות ביצורים בהן ניתקלה החבורה.

העולם בו חיות הדמויות הוא רק אחד מן העולמות הרבים ביקום האינסופי שלהן. האפשרויות להרפתקה "רגילה" אינן מוגבלות, אבל משחק מו"ד מערב גם מקומות אחרים ודברים שאינם קיימים בעולם ה"רגיל": היקום התלת־מימדי הוא רק חלק קטן מהמציאות! ישנם מקומות רבים נוספים הממתינים להיתגלות. מלבד ה"מישור הראשוני" (היקום ה"רגיל"), הנפוצים ביותר ביניהם הם מישורי הקיום האחרים.

חשוב על היקום הרגיל כולו כעל עמוד אחד בודד בספר גדול. כל שני עמודים סמוכים הם משיקים, אך גם נפרדים ושונים לחלוטין. התנועה לאורך עמוד אחד, אינה מעבירה אותך לעמוד השני; עליך לנוע בכיוון אחר לחלוטין. באופן דומה, קיימים מישורים רבים, ודמויות זקוקות לקסם כדי לנוע ביניהם. כל מערכת המישורים: הראשוני, האתרלי, הפנימי, האסטרלי והחיצוני נקראת *הרב־יקום*.

ארגון המישורים

רוב המערכה מתרחשת במקום מסויים בעולם הפנטזיה, הדומה לימי הביניים שלנו. כוכב לכת זה, ויקום זה כולו, נקראים *המישור הראשוני*.

ישנו מישור אחר, המשיק למישור הראשוני, המישור האתרלי, הנקרא גם "האתר". תנועה אליו או דרכו דורשת קסם. ה"מרחק" אליו אינו יכול להימדד במטרים או בקילומטרים; זהו מרחק קסום, בכיוון קסום.

שיקוי או *שריון של אתרליות* מתירים למשתמש להיכנס למישור האתרלי, לנוע בו ולעזוב. מפלצות משונות רבות משוטטות באתר, כולל באנשי ופולטרגייסט.

ארבעת המישורים היסודיים: האוויר, האדמה, האש והמים נמצאים "בקרבת" המישור הראשוני (על פי מדד המרחקים קסומים), אך אינם משיקים לו כמו האתר. כדי להגיע למישור יסודוני, יש לכרות מחילה במישור הראשוני וליצור צינור, שיעבור דרך האתר ויוביל למישור היסודון. המחילה נקראת *מערבולת*, והצינור נקרא *מחילת תולעים*.

מערבולות ומחילות תולעים יכולות להיווצר באמצעות לחשי *שער*, וניתן להפכן לנצחיות על־ידי *משאלה*. מספר מחילות נצחיות מחברות בין המישורים היסודיים לבין המישור הראשוני, וחומר יסוד זורם בקביעות בין המישורים. תנועה זו יוצרת רוח, זרמי אוקיינוסים, הרי געש ורעידות אדמה מזדמנות.

תיירים מנוסים בין המישורים מכנים את המישור הראשוני, המישור האתרלי ומישורי היסודונים בשם *המישורים הפנימיים*, מכיוון שקיימים עוד מישורי קיום רבים. המישורים הפנימיים מוקפים במישור האסטרלי, אליו ניתן להגיע מן המישור האתרלי או ממישורי היסודונים. חשוב על המישורים הפנימיים כעל קבוצת איים באוקיינוס ענק; האוקיינוס הזה הוא המישור האסטרלי. הוא דומה לאתר, אך גדול הרבה יותר. לאורך "האוקיינוס האסטרלי" נמצאים המישורים החיצוניים, ביתם של בני האלמוות ושל יצורים משונים נוספים.

הרפתקות בין מישוריות

חזות המישורים

כשאתה מתאר עבור שאר השחקנים חדר במבוך או מסדרון, הם יכולים, בדרך כלל, לדמיין כיצד הוא נראה. סביבת הדמויות עשויה תמיד מחומר רגיל, קיים אוויר הניתן לנשימה, קיימת משיכה, המספקת את הכיוונים "מעלה" ו"מטה". דברים אלה משתנים לעיתים נדירות בלבד, והשחקנים מדמיינים בדייקנות את מקומן של הדמויות, מעשיהן ואת אופי סביבתם. החלק המסובך ביותר במשחק במישורים אחרים הוא לדמיין כיצד הם נראים.

הרפתקה במחילת תולעים דומה מאד להרפתקה במבוך, אלא שהיא אופקית ולא אנכית. קיים אוויר, והזרימה דרך המחילה מספקת כוחות משיכה מסוגים שונים. כך, שה"מ והשחקנים יכולים להתרגל בהדרגה להרפתקה במישורי היסוד, על ידי חקירת מחילות תולעים ושהייה בהן, עד שיהיו מוכנים לצאת.

זמן

הזמן עובר באתר ובמישורים היסודוניים בדיוק כפי שהוא עובר במישור הראשוני. אם ההרפתקנים חוקרים מחילות תולעים ומישורים קרובים נוספים במשך שבוע, שבוע יעבור גם במישור הראשוני כשיחזרו אליו. עם זאת, הזמן יכול לזרום בקצב שונה – איטי יותר, מהיר יותר או כלל לא! – במישורים מרוחקים יותר.

כוח המשיכה

המשיכה, הנוצרת על־ידי מסות גדולות מאד, קיימת באופן טבעי במישורים היסודוניים, אך היא שונה במידת מה במישור האתרלי. יצורים באתר אינם מושפעים מן המשיכה, אך הם יכולים לחוש בכוח המשיכה הקיים במישור הראשוני הסמוך.

מערבולות ומחילות תולעים

מערבולת היא מחילה בלתי־נראית במישור, אשר חומר יסוד נשאב לתוכה או פורץ ממנה. זרם של חומר יסוד זורם בכיוון אחד, אל מישור היסוד או ממנו.

כאשר הוא נצפה באמצעות לחש *גילוי נעלמים מעין* או קסם דומה, הוא מופיע כמעגל צבעוני מהבהב מן החזית או מן הגב – אך אינו נראה כלל מן הצד; הוא חסר עובי לחלוטין. במישור הראשוני, צבעה של המערבולת תואם את המישור אליו היא מובילה – כחול לאוויר, חום לאדמה, אדום לאש, וירוק למים. צבעים אחרים מתאימים למישורים אחרים, מרוחקים יותר. ממישורים אחרים, מערבולת המובילה למישור הראשוני נראית כגלגל צבעוני מסתובב של ארבעת צבעי היסודות. המערבולת יכולה לצוף באוויר או לנוח על משטח. מערבולת יסודונית טבעית ממוקמת תמיד בשטחו של היסוד המתאים ליעד (מערבולת ימית, הר געש), אך מערבולת מלאכותית (שנוצרה על ידי הלחש *שער*) יכולה להופיע בכל מקום.

מחילת תולעים היא מעבר המחבר בין מישורים. זהו פשוט צינור עגול בעל קצוות מקומטים, הדומה מאד למסדרון של מבוך חסר פינות. עם זאת, מחילת תולעים נראית כמעבר אופקי ולא אנכי, בשל הזרם העובר דרכה. תנועה במחילת תולעים עם כיוון הזרם קלה יותר מתנועה נגד הזרם.

מחילת תולעים לעולם אינה ישרה; היא מתעקלת ומסתובבת לכל אורכה, ומכאן שמה. דברים רבים בתוך מחילת תולעים עשויים מחומר יסוד (המתאים למישור אליו היא מובילה), אך גם יסודות ויצורים אחרים נוכחים בה לעיתים קרובות. לא ניתן לראות מחילות תולעים מן המישור הראשוני, וניתן לראות רק את צידן החיצוני מן האתר. שטחן החיצוני דומה לצינור קמוט, גושי ואפור, הוא דביק. המשטח עשוי, למעשה, מאקטופלזמה (אתר מוצק), שנדחסה באמצעות הקסם הדרוש ליצירת מחילת התולעים. למחילות תולעים מגוון מידות, מגודל מיתר עבה ועד לגודל עמוד או קיר מקומר מעט.

אורכה של מחילת תולעים הוא, בדרך כלל, 15 ק"מ ומעלה. רשת מחילות התולעים הנצחיות בין המישור הראשוני למישורי היסוד דומה לשורשי צמח; כל מחילת תולעים קטנה מחוברת למחילה גדולה יותר, עד שכל המחילות הקטנות מתחברות למחילה אחת ענקית, המחוברת למישור הראשוני עצמו.

יצורים וחפצים במחילת תולעים משתנים באופן קסום, והופכים ליסוד המתאים בהגיעם למישור היסוד, אלא אם הם מוגנים על־ידי קסם רב עוצמה.

המישור האתרלי

חוויתה הראשונה של דמות במישורים אחרים, תהיה, ככל הנראה, מסע קצר אל המישור האתרלי. האתר, החומר ממנו עשוי המישור האתרלי, נתפס בצורתו הרגילה כערפל אפור. אם הוא מכווץ (אם בידי יצור או על ידי קסם), הוא הופך למוצק אפור ודביק.

כל יצור אתרלי יכול לחוש בכיוון המשיכה הנובעת מן המישור הראשוני, אך אינו מושפע ממנה. באופן אתרלי, הדמות יודעת היכן הכיוון "למטה", אך אינה יכולה ליפול.

ראייה

בזמן שהות במישור האתרלי הראייה רגילה, באותם טווחים כמו במסדרון תת קרקעי חשוך, חוץ מאשר יצורים, כל הדברים הם באותו הצבע (ערפל אפור) ובאותה טמפרטורה (כ־10 מעלות צלזיוס), כך שזיוונות היא כמעט חסרת תועלת. כל מקורות האור מתפקדים כרגיל (לפיד או מנורה מטילים אור למרחק 10 מטרים, אור קסום זורח למרחקים גדולים יותר וכולי), אך הם מאירים רק את האתר ואינם חודרים למחילות תולעים או למישור הראשוני.

נוסע אתרלי אינו יכול לראות לתוך המישור הראשוני, אלא אם הוא משתמש בלחש *גילוי נעלמים* מעין (או בהשפעה קסומה דומה). עם זאת, הערפל האפור של האתר יכול להיות דליל או סמיך, בהתאם למה שנמצא בסמיכות במישור הראשוני.

מים סמוכים מופיעים כאתר אפל, וסלעים, אדמה ועצים כאתר סמיך עוד יותר. סלע צפוף ומתכות כבדות (עופרת, זהב וכולי), מופיעים כאתר מוצק (אקטופלזמה). אש בחלק הסמוך של המישור הראשוני מופיעה כאתר בהיר. נוסע שישים לב לשינויי צפיפות אלה (המשפיעים על התנועה באתר), יוכל לדעת מהם התנאים בחלק הסמוך של המישור הראשוני או לפחות לבצע ניחוש מוצלח.

נשימה

הדמויות יכולות לנשום כרגיל במישור האתרלי; האתר עצמו הוא אוויר קסום, אם כי חסר השפעה, היכול לתמוך בחיים.

תנועה

דמויות אינן יכולות ללכת במישור האתרלי. אם אינו ניחן ביכולת תנועה קסומה, המבקר אינו יכול לערוך מסע. לחש *מעוף* מתיר תנועה רגילה (40 מטרים בסיבוב); *שיקוי* או *שריון של אתרליות* מתירים את אותו קצב מסע כמו שמתיר לחש *מעוף* במישור הראשוני. לפיכך נע הנוסע דרך

האתר על פי התנאים בחלק הסמוך של המישור הראשוני, כמצויין בטבלת התנועה במישור האתרלי.

טבלת התנועה במישור האתרלי

סוג החומר	ההשפעה על קצב התנועה
ואקום	כפול מן הרגיל
אוויר	רגיל
אש או מים	3/4 מן הרגיל
אדמה, עץ	1/2 מן הרגיל
סלע	1/4 מן הרגיל
מתכת	מופחת ל־0
עופרת	מופחת ל־0

מישורי היסוד

השתמש בהנחיות הבאות ליצירת הרפתקות במישורי היסוד או הרפתקות המערבות אותם. טבלת מרכיבי מישורי היסוד תוכל לתת לך מספר רעיונות.

כל מישור יסודי הוא יקום הדומה למישור הראשוני, אך כל החומר בו הוא יסוד יחיד. החומר היסודוני נאסף בצברים (כוכבי לכת, ירחים וכדומה); הוא יכול להתקיים כחומר מוצק, נוזלי או גזי.

לדוגמה, במישור יסוד המים, האטמוספירה היא ערפל סמיך, שאינו ניתן לנשימה; הימים עשויים מים, וכל היבשה והחפצים המוצקים, ואפילו היצורים, עשויים קרח – קרח שיכול להיות כה קשיח ובלתי־שביר עד שהוא דומה לבדולח, ואינו נמס בחום גבוה.

היצורים המוזרים של המישורים היסודוניים הם עירוב של חומרים מוצקים ונוזליים, אשר מחוברים באמצעות כוח חיים של מחשבה ואנרגיה (באופן דומה מאד ליצורים במישור הראשוני).

כאשר קיים כוכב לכת במישור יסודוני, בערך באותה "עמדה" כמו כוכב לכת במישור הראשוני, מופיעות מערבולות ומחילות תולעים, המחברות את כוכבי הלכת בכל מישור. כך, עבור עולם מו"ד ה"רגיל", ישנם ארבעה כוכבי לכת אחרים בעמדות דומות, אחד בכל מישור יסודי. לכוכבי לכת אחרים במישור הראשוני, ייתכן שאין מקבילות במישורי היסוד; כך שבכוכב לכת אחר עשוי להיות מחסור ביסוד אחד או יותר.

לירחים, לכוכבי שביט ולגופים נעים גדולים אחרים במישור הראשוני יש רק לעיתים נדירות קשרים יסודיים. הם נוצרים לעיתים על ידי מחילות תולעים זמניות, אשר נהרסות כאשר הגוף המתאים במישור היסוד נע ממקומו. באופן דומה, מערבולת יכולה להופיע בפתאומיות על גוף נע, כאשר גוף מקביל "מתקרב" אליו במישור היסוד. לדוגמה, אוקיינוס יכול להופיע פתאום על ירח בקרבת עולמן של הדמויות!

מספר יצורים מן המישורים היסודיים מתוארים בפרק 14. בעזרת מידע זה, תוכל לבנות תרבויות שלמות, מעניינות ומורכבות כמו אלה של הדמויות. ההרפתקות יכולות להתקדם באופן רגיל, אך עם רקע, מפגשים ואפילו אוצרות חדשים לחלוטין.

תנועה

דמויות יכולות לנוע דרך מישורי היסוד בדיוק כפי שהן נעות במישור הראשוני. ב"יבשה" (כלומר במשטחים היסודיים המוצקים), הן יכולות ללכת. הן יכולות להשתמש בלחש *מעוף* או במכשירים (או בחיות מעופפות) בכדי לנוע דרך האוויר. לחשים דוגמת *שיעתוק* פועלים באופן רגיל.

נשימה

האטמוספירה של כל מישורי היסוד, מלבד האוויר, מסוכנת לדמויות השחקנים. למשל, האטמוספירה במישור המים היא אדי מים (במישור הראשוני יש לחמם את המים בכדי שיגיעו למצב זה, אך במישור היסוד הם נמצאים במצב זה גם בטמפרטורות רגילות); רק דמות נושמת מים יכולה לנשום אדים אלה. האטמוספירה במישור האדמה היא אדמה בצורה גזית; זו שבמישור האש היא נפח להבות שאינן קרות. אפילו במישור האוויר יש איזורים ממולאים בגז רעיל או אכיל. כדי לשרוד במישורי היסוד, על הדמויות להשתמש בקסם – בלחשים, בחפצים קסומים או בשניהם.

טבלת הישרדות במישורי היסוד

מישור	הדמות צריכה:
אדמה	יצירת אוויר (ק3), או הישרדות (כ7, ק9), או טבעת הסתגלות ליסודים (אדמה, אדמה ואש, או כוח יסוד), או קמע למסע יסודוני (פחות/אדמה, או הקמע הגדול).
אש	יצירת אוויר (ק3) והתנגדות לאש* (כ2), או יצירת אוויר (ק3), או הישרדות (כ7, ק9) טבעת הסתגלות ליסוד (אש, אדמה ואש, או כוח יסודוני), או קמע למסע יסודוני (פחות/אש, או הקמע הגדול).
מים	נשימת מים (ק4), או יצירת אוויר (ק3), או הישרדות (כ7, ק9) טבעת הסתגלות ליסוד (מים, אוויר ומים, או כוח יסודוני) קמע למסע יסודוני (פחות/מים, או הקמע הגדול).

* או שיקוי עמידות בפני אש.

שים לב: לחש שדה כוח (ק8) יספק הגנה בכל מישור, אך הוא אינו נייד.

השפעות על קסם

הערות אלה תקפות רק עבור המישורים הפנימיים. המישור האסטרלי והמישורים החיצוניים גורמים שינויים אחרים בהשפעות קסומות, בשל חוקי הטבע השונים שבהם.

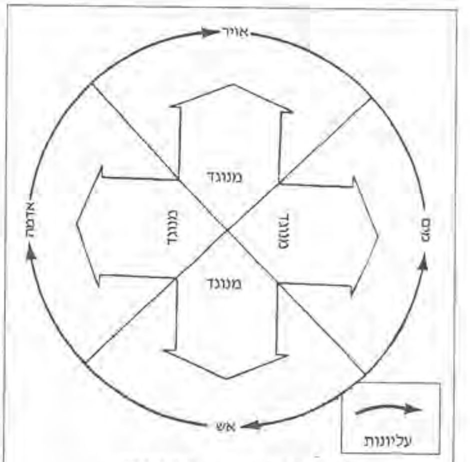
במשחק מו"ד, הקסם במישור הראשוני הוא אמנות מפותחת ביותר. עם זאת, הקסם, כפי שמכירות אותו הדמויות, נוצר בסביבה ייחודית במישור הראשוני, תערובת מאוזנת באופן מושלם של כל ארבעת היסודות. מצב זה אינו מתקיים באף מישור אחר ברב־יקום!

ישנן השפעות קסומות שאינן מבוססות כלל על יסודות, אלא על אנרגיה. בכלל זה את רוב לחשי *הגילוי, הריפוי, האור והחושך והברק*. השפעות אלה יתפקדו "כרגיל" (כלומר כפי שהן מתפקדות במישור הראשוני), כאשר ישמשו בכל מישור פנימי.

השפעות אחרות מבוססות בחלקן או בשלמותן על חומר, ומשפיעות עליו בדרכים שונות. השפעות אלה יכולות להיעלם, להשתנות חלקית או להשתנות לחלוטין, כמתואר תחת "לחשים" להלן.

יצורים העשויים מיסודות שונים משפיעים זה על זה בדרכים הגיוניות. העקרונות הבסיסיים המשמשים הם עליונות וניגוד. אם ליסוד אחד יש עליונות על פני אחר, הוא ניחן בעוצמה כנגד יסוד זה. אם שני יסודות הם מנוגדים, אזי הם אויבים, אך משפיעים זה על זה באופן רגיל. קל לסכם את עקרונות העליונות והניגוד:

לאוויר עליונות על־פני מים.
למים עליונות על־פני האש.
לאש עליונות על־פני האדמה.
לאדמה עליונות על־פני האוויר.
האוויר והאש מנוגדים.
האדמה והמים מנוגדים.



עליונות – ניגוד

בקרב בין ישויות יסודיות, לעליונות ולניגוד ההשפעות הבאות: עליונות מסתכמת בנזק כפול; הקורבן יכול להשתמש בגלגול הצלה נגד לחשים, כדי לספוג נזק רגיל.

כאשר ליצור אחד יש עליונות על־פני אחר, הוא מושפע פחות מהתקפותיו הרגילות של האחר. רק נזק מזערי מוטל על היצור הדומיננטי. אם הנזק שגורם יסוד מים הוא, בדרך כלל, 3ק8 נקודות, הנזק שיגרום יסוד המים ליסוד אוויר יהיה רק שלוש נקודות לכל פגיעה. קורבן העליונות נוטה לפחד מן האחר; אם גלגול התגובה מורה על עויינות, "בריחה" תחליף את ה"התקפה".

ניגוד גורם לעויינות; על כל גלגולי התגובה חל עונש. העונש הוא 8–, אם היצורים מנוגדים לחלוטין (יסוד כנגד יסוד וטוב כנגד רע), או 4– בכל מקרה אחר.

כאשר שני יצורים מנוגדים זה לזה, אין כל שינוי בנזק; רק התגובות מושפעות. תגובות היצורים כלפי יצורים אחרים אינן מושפעות; העונש חל רק על תגובות כלפי יצורים העשויים מן היסוד המנוגד.

טבלת מרכיבי מישורי היסוד

	מישור יסודון ה:			
סוג המרכיב	**אוויר**	**אדמה**	**אש**	**מים**
אטמוספירה	אוויר	אבק או אדמה	פלאסמה	ערפל, מים אווריריים
נוזלים	נוזל אוורירי בלתי־נראה	בוץ שמן או לבה	אש או לבה מומסים	מים
מוצקים	עננים מוצקים	אדמה או אבן	אש מוצקה	קרח גבישי

דוגמה: חבורה מותקפת בידי יסוד אש, ולכן הקוסם מטיל לחש *זימון יסוד מים*. כל מכה של היסוד שנוצר גורמת נזק כפול ליסוד האש, אך גלגול הצלה מוצלח (כנגד כל מכה) יגרור נזק רגיל.

דוגמה נוספת: ג'יני (טוב) פוגש אפריטי (רשע); לכל אחד מהם עונש של 8– לגלגול התגובה. קריסט פוגש אנדין (שניהם טובים); עונש של 4– חל על כל גלגולי התגובה שלהם.

הערות לגבי לחשים

הלחשים הנלמדים במישור הראשוני פועלים לרוב כרגיל במישור האתרלי ובמישורי היסוד, אלא אם הם מושפעים מעליונות או מניגוד (ראה לעיל). רוב הלחשים יכולים להתרגם בקלות, תוך החלפת המונחים "אבן" ב"חומר מוצק", "מים" ב"יסוד נוזלי" ו"בשר" ב"יסוד מוצק/נוזלי".

יצורים, המשתמשים בלחשים שמוצאם במישורים אחרים, מכירים גירסאות "מקומיות" ללחשים רבים. לחשים אלה כוללים את לחשי הכוהן: *מחסום, יצירת מים וחסינות לאש* ואת לחשי הקוסם: הקסמת איש, ענן מוות, כדור אש, כדור אש מושהה, *סופת/קיר קרח, הנמכת מים, קליע קסם, שינוי מסה, הזזת קרקע, מעבר קיר, פסל, נשימת מים, קורים* וכל קסמי הקירות.

מבקר מן המישור הראשוני יכול ללמוד גירסאות "מקומיות" אלה מתושב ידידותי. עם זאת, גירסאות מקומיות של קסם יפעלו רק באותו מישור; לחש *בשר ודם לקרח*, הנלמד במישור המים, יהיה חסר השפעה בכל מישור אחר, כולל מישור האש (למרות העליונות).

לחשים בעלי השפעות מוגבלות

לחשי דרואידים הם חסרי ערך בכל מישור, פרט למישור הראשוני; הם מבוססים במלואם על היכרות עם הטבע, כפי שהוא קיים במישור הראשוני.

ללחש הכוהן יצירת חיה רגילה אין השפעה במישורי היסוד, אלא אם הגירסאות המקומיות של אותן חיות מוכרות היטב. ללחש הכוהן *משרת אוורירי* אין כל השפעה במישור האוויר, אך הוא מתפקד כרגיל בכל מישור אחר; אותו הדבר לגבי לחש הקוסם *מהלך בלתי־נראה*. לשליטה במזג האוויר אין השפעה בשום מישור, פרט למישור הראשוני. לחשים המבוססים על חרקים מן המישור הראשוני לא יפעלו בשום מישור אחר.

הערות מיוחדות לגבי קסמים

זימון יסוד: כאשר קוסם מטיל לחש זה במישור הראשוני, הקסם פורץ מערבולת בשני המישורים (המישור הראשוני ומישור היסוד) ויוצר מחילת תולעים זעירה, המחברת ביניהם. המחילה קטנה מאד – עד שני ס"מ רוחבה – והיא מושכת כוח חיים ממישור היסוד דרך המערבולת. כוח החיים מופיע במישור הראשוני סמוך למטיל הלחש, ויוצר גוף מחומר סמוך.

בכדי ליצור גוף, כוח החיים היסודי יכול להשתמש רק בחומר המוכר לו; ליסוד מים דרושים מים, ליסוד אדמה דרושה אדמה וכך הלאה. עם תום משך הלחש, כוח החיים של היצור חוזר למישור הביתי שלו דרך מחילת התולעים, והמחילה ושתי המערבולות נעלמות.

ממישור היסוד נראה כאילו היסוד פשוט נעלם. החומר ממנו מורכב גופו חדל להיות לפתע ונסחף, ללא כוח חיים שיחזיק בו עוד. כשחוזר כוח החיים, הוא יוצר מיד גוף חדש, וחוזר לחייו ה"רגילים".

התפוררות: לחש זה פועל כרגיל, אלא אם הוא מופעל כנגד יסוד במישור הביתי שלו. הוא גורם ליסוד להתפרק ליצורים רבים, שלכל אחד מהם 1 קב"פ; מספר היצורים שווה למספר הקב"פ של היסוד המושפע. לכל יסוד חדש יש רק 1ק4 נקודות פגיעה.

אבן לבשר ודם: לחש זה משפיע על חומר מוצק, ולעיתים קרובות גם על חומר, אשר למטיל הלחש יש עליו שליטה, והופך אותו לחומר חי. לכל מישור יסוד גירסה משלו. כל גירסה כזו הופכת יסוד מוצק, אשר מטיל הלחש שולט בו, ליסוד חי.

לדוגמה, הגירסה המקומית במישור המים היא *קרח למים ואש למים*. ללחש המהופך יש השפעות מקומיות דומות, אך הוא הופך יסוד לחומר מוצק חסר־חיים. למשל, במישור המים, הלחש ההפוך הוא *בשר ודם לקרח*.

המישור האסטרלי

בדומה למישור הראשוני, המישור האסטרלי מכיל מרחבים עצומים של חלל כמעט ריק. כוכבי לכת, כוכבים ועצמים ענקיים אופייניים נוספים יכולים להימצא בו. מישורים חיצוניים שלמים, הנמצאים "בתוך" המישור האסטרלי הם דמויי בועה; מבודדים לחלוטין ומוקפים על־ידי האסטרלי.

במישור האסטרלי, כל הדברים נראים כאילו הם מוקפים בחומר זוהר ומהבהב. בני תמותה רואים עצמם כיצורים שטוחים, דו־מימדיים, בעוד בני אלמוות ייראו כיצורים תלת מימדיים בעלי נפח. עצמים ענקיים, שהינם תלת־מימדיים באופן רגיל מופיעים כדו־מימדיים. רוב המישורים החיצוניים והיצורים בני האלמוות יופיעו כתלת מימדיים.

הגבול האסטרלי

ניתן להגיע למישור האסטרלי מן מישורי היסוד תוך שימוש *בשער* קסום, או מן המישור האתרלי בגבול המישור האסטרלי. מן המישור האתרלי, הגבול נראה כאור מרוחק ומהבהב, המתבהר ככל שמתקרבים אליו. ניתן לחצות את הגבול באופן קסום בשני הכיוונים (תוך שימוש במסע בין־מישורי וכדומה), אך לא קיים, וגם לא ניתן ליצור, מעבר קבוע. מן המישור האסטרלי, הגבול האתרלי נראה כאפור עמום. ראייה קסומה יכולה לחדור את הגבול משני הכיוונים.

תנועה

תנועה רגילה במישור האסטרלי (כגון הליכה) אפשרית רק כאשר קיים משטח. אמצעי התנועה הרגיל הוא תעופה. משיכה קיימת רק ליד גופים תלת מימדיים, והשפעתה חלשה בלבד (בדומה להשפעת המשיכה מן המישור הראשוני באתר).

מסע קסום מאבד מימד אחד מיכולתו. שיעתוק מתיר מעוף תלת מימדי, כמו לחש *מעוף* במישור הראשוני (*דלת מימד* מתירה מעוף במחצית המהירות). לחש *מעוף* מאפשר ריחוף. לחש *ריחוף* הוא חסר ערך.

אין תמרורים המובילים למישורים החיצוניים או הפנימיים, כך שנוסע בלתי מנוסה יכול בקלות ללכת לאיבוד; *משאלה* או עזר ניווט קסום יכולים להיות בעלי חשיבות מכרעת במישור זה.

השפעות על קסם

כוחו הקסום של כל חפץ במישור האסטרלי מופחת באחד; *חרב 4+* הופכת *לחרב 3+* בכל המובנים בהיותה במישור האסטרלי. חפץ בעל הקסמה 1+ הופך לחפץ בלתי קסום.

קסם תלת־מימדי של בני תמותה הופך לדו־מימדי, במקביל למטיל הלחש. לפיכך *כדור אש* יגרום להתפוצצות דמויית צלחת, שייתכן ולא תזיק ליצור העומד קרוב מאד למרכזה. מטיל הלחש יכול ללמוד לסובב את ההשפעה הדו־מימדית לאחר 3 עד 6 הטלות, ולגרום לפיצוץ להתרחש בכיוון שאינו מקביל לו. בכל מקרה, קסמים בעלי השפעות שטח לא יגרמו כל נזק, אם מצליחים בגלגול הצלה.

קסם ממקור בן אלמוות נשאר תלת־מימדי במלואו. במישור האסטרלי, כל בני האלמוות סובלים מעונש של 5– לגלגול ההצלה נגד השפעות קסומות ממקור בן אלמוות.

המישורים החיצוניים

לא ניתן לתאר את כל סוגי המישורים החיצוניים, היכולים להתקיים במערכה. ישנם מישורים מהם מגיעים דרקונים, מישורים בהם חיים בני האלמוות, מישורים בהם נאספים יצורים אלמתיים רבים, ואינסוף מישורים נוספים ושונים.

לכל אחד מן המישורים הללו יכולים להיות חוקים משלו, המשנים לחשים קסומים; בכל אחד מהם ישכנו תושבים ומפלצות משלו. שה"מ יחליט אילו חוקים קסומים חדשים תקפים ואילו מפלצות יופיעו בכל מישור חיצוני.

כדי להגיע לאחד מן המישורים החיצוניים, על הדמות לדעת דבר מה על אותו מישור; היא אינה יכולה פשוט להסיק כי הוא קיים. לאחר מכן, עליה להשתמש בלחש *משאלה* או *שער*, כדי ליצור מערבולת או מחילת תולעים המובילה אליו. דבר לא יכול להפוך את המעבר הזה לנצחי; הקצה דרכו נכנסות דמויות השחקנים נעלם תור אחד לאחר היווצרותו, והקצה דרכו הן יוצאות נעלם תור אחד לאחר שיוצאת ממנו דמות השחקן הראשונה.

באפשרותך להחליט באילו מישורים חיצוניים להשתמש במערכה שלך, על פי צרכי המערכה, במיוחד כשמגיעות הדמויות לדרגות גבוהות. אם אתה מעוניין שדמויותיך יהיו מעורבות ברצינות עם בני האלמוות, תוכל להכין קבוצת הרפתקות שתתרחש במישור של בן האלמוות, למשל. צור כל מישור והשתמש בו על פי צרכיך, וכך לא תתאמץ לריק ביצירת מספר עצום של מישורים חיצוניים, שהדמויות עשויות לא לבקר בהם לעולם.

מעבר לרב־יקום

מבלי שאיש, פרט לקוסמים החזקים ביותר (ק26+), יחשוד בקיומו, מעבר לרב־יקום קיימות מציאויות אחרות, הנקראות "מימדים". מנחשים כי מימדים אחרים קיימים באותו חלל יחד עם הרב־יקום, אך אינם יכולים להיתפס בחושיהם של בני התמותה. אפילו בני האלמוות, עם חושיהם המחוזקים, עשויים להיות בעלי כוחות מוגבלים במימדים חלופיים. מימד אחד כזה הוא מימד הסיוטים, המיושב ביצורים, אשר רודפים את חלומותיהם של בני התמותה ובני האלמוות כאחד.

מעבר לכל המישורים והמימדים נמצא חייץ מסתורי, המכונה מערבולת המימדים, והוא ביתן של מפלצות נוראיות, הנקראות "יצורי המערבולת". כאן, אפילו בני האלמוות מפחדים להניח את כף רגלם.

זהו פרק המציג חוקים אפשריים – חוקים שבאפשרותך להכניס אל המערכה שלך אם אתה מעוניין בכך. חוקים אלה מהווים גם דוגמאות שימושיות לדרכים בהן אתה, שה״מ, יכול להתאים את המשחק לצרכיך. במקום להשתמש באפשרויות המוצגות בפרק זה, תמיד תוכל להציג שינויים מיוחדים משלך.

ערכי תכונה וגלגולי הצלה

בחוקים הרגילים, ערך התכונה היחיד היכול להשפיע על גלגולי ההצלה הוא החוכמה (משפיעה על גלגולי הצלה נגד לחשים). עם זאת, לשה״מ ניתנת האפשרות להחיל בונוסים ועונשים לערכי תכונה גם על גלגולי הצלה אחרים:

כוח: מתאים את גלגולי ההצלה נגד שיתוק והפיכה לאבן.

*תבונה**: מתאימה את גלגולי ההצלה נגד התקפות מחשבה (*הקסמה, בלבול, שליטה, פחד*, רפיסות *מוח, הרדמה* וכדומה).

*חוכמה**: מתאימה את גלגולי ההצלה נגד לחשים.

זריזות: מתאימה את גלגולי ההצלה נגד בדידים ונשיפות דרקון.

כושר: מתאים את גלגולי ההצלה נגד רעל (אך לא כנגד קרן מוות).

כריזמה: אין בונוסים לגלגולי ההצלה.

* ההתאמה המשולבת לא תעלה על ±3.

מוות במערכה

אם ברצונך שהמערכה תתנהל באופן דומה יותר לסיפורי הפנטזיה שאתה קורא או רואה בסרטים, תוכל להיפטר מכל הלחשים וחפצי הקסם המחזירים בני־אדם לחיים; בכלל זה קסמים, כמו *החייאת מתים, החייאת מתים מושלמת, גלגול נשמות וכפיל*.

דבר זה הופך את המערכה למסוכנת הרבה יותר. כאשר דמות מתה, היא מתה. הד״שים יהיו בררניים יותר באשר למאבקים בהם ישתתפו, ויברחו מקרבות לעיתים תכופות יותר. דמויות מדרגה גבוהה יהיו נדירות יותר, מכיוון שלמזל רע ולטעויות שחקנים יהיה מחיר גבוה יותר.

אפשרות זו מעניקה למותה של דמות השפעה רבה יותר. מות דמות יהיה מאורע עצוב וחד־פעמי – ולא סתם עיכוב במהלך ההרפתקה. במקרה הטוב, הדבר מחדד את תפיסת הדמויות כבנות־תמותה. במקרה הגרוע, הוא מוביל לאי־שביעות־רצון בקרב השחקנים. אפשרות זו אינה מומלצת, אלא אם השחקנים בוגרים דיים בכדי להתמודד עם אובדן הדמות האהובה.

שמירת השחקנים בחיים

אם אתה בוחר להיפטר מלחשי ההקמה לתחייה, תוכל לאמץ כלל נוסף, שיקשה מעט על מות דמויות.

למשל, כאשר דמות יורדת לאפס נקודות פגיעה ומטה בקרב (או כתוצאה מלחש *מוות*), היא אינה מתה עדיין. היא פצועה קשה ונמצאת במצב של חוסר הכרה; ואם מותירים אותה ללא השגחה – היא תמות.

על הדמות לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות מדי תור. הגלגול הראשון מבוצע בסיבוב בו מגיעה הדמות לאפס נקודות פגיעה; גלגול נוסף מבוצע מדי סיבוב בו סופגת הדמות נזק נוסף, וכן כל עשר דקות (כל תור). אם הדמות נכשלת באחד הגלגולים, היא מתה.

טבלת ניסיון מורחבת

דרגה	גמד	אלף	זוטון	מיסטיקן
1	0	0	0	0
2	2,200	4,000	2,000	2,000
3	4,400	8,000	4,000	4,000
4	8,800	16,000	8,000	8,000
5	17,000	32,000	16,000	16,000
6	35,000	64,000	32,000	32,000
7	70,000	120,000	64,000	64,000
8	140,000	250,000	120,000	120,000
9	270,000	400,000	*300,000	240,000
10	400,000	600,000	600,000	360,000
11	530,000	**850,000	900,000	480,000
12	**660,000	1,100,000	1,200,000	600,000
13	800,000	1,350,000	**1,500,000	720,000
14	1,000,000	†1,600,000	1,800,000	840,000
15	1,200,000	1,850,000	†2,100,000	960,000
16	*1,400,000	2,100,000	2,400,000	1,080,000
17	1,600,000	2,350,000	2,700,000	1,200,000
18	1,800,000	2,600,000	3,000,000	1,320,000
19	2,000,000	2,850,000	3,200,000	1,440,000
20	2,200,000	3,100,000	3,400,000	1,560,000
21	2,400,000	3,300,000	3,600,000	1,680,000
22	2,600,000	3,500,000	3,800,000	1,800,000
23	2,800,000	3,700,000	4,000,000	1,920,000
24	††3,000,000	††3,900,000	††4,200,000	2,040,000
25	3,200,000	4,100,000	4,400,000	2,160,000
26	3,400,000	4,300,000	4,600,000	2,280,000
27	3,600,000	4,500,000	4,800,000	2,400,000
28	3,800,000	4,700,000	5,000,000	2,520,000
29	4,000,000	4,900,000	5,200,000	2,640,000
30	4,200,000	5,100,000	5,400,000	2,760,000
31	4,400,000	5,300,000	5,600,000	2,880,000
32	4,600,000	5,500,000	5,800,000	3,000,000
33	4,800,000	5,700,000	6,000,000	3,120,000
34	5,000,000	5,900,000	6,200,000	3,240,000
35	5,200,000	6,100,000	6,400,000	3,360,000
36	5,400,000	6,300,000	6,600,000	3,480,000

* סופג אוטומטית מחצית הנזק מכל לחש או השפעה דמוית־לחש הגורמים נזק; גלגול הצלה מוצלח מקטין את הנזק הנספג לרבע.

** מקבל אתאפשרויות הקרב של הלוחם. בדרגה זו אפשריות שתי התקפות.

† סופג אוטומטית מחצית הנזק מכל כלי נשיפה; גלגול הצלה מוצלח מקטין את הנזק הנספג מהתקפות אלה לכדי רבע.

†† בדרגה זו אפשריות שלוש התקפות לסיבוב.

אם הדמות ממשיכה להצליח בגלגוליה, עד להגעת כוהן מרפא, יצור בעל מיומנות כללית בריפוי או יצור בעל שיקוי מרפא, הדמות יכולה להינצל. אם המרפאים מצליחים לרפא אותה בשווי של נקודת פגיעה אחת ומעלה, או שהם מצליחים בגלגול מיומנות הריפוי, עם עונש של 5 (בין אם הריפוי מעלה את הדמות למספר חיובי של נקודות פגיעה ובין אם לא), הדמות נותרת בחיים. היא פצועה אנושות – אך היא תשרוד.

דרגות ניסיון של דמויי אדם ומיסטיקנים

דמויי האדם והמיסטיקנים מוגבלים כרגע במידת יכולתם לטפס במעלה סולם הניסיון. הדבר נובע מכך, שהם מתחילים את המשחק עם יכולות רבות יותר מאשר דמויות אנושיות אחרות; זהו חוק השומר על איזון.

עם זאת, במערכה שלך, תוכל להרשות לדמויות אלה להגיע עד דרגה 36, בדיוק כמו הדמויות האנושיות הרגילות. שימוש בכלל זה ידרוש ממך לבחון מחדש את האיזון במערכה שלך. אם ברצונך לעשות כן, להלן מספר הנחיות.

גמד

סיכוי התקפה: על פי חוקים אלה, הגמד אינו משתמש עוד בערכי דירוג ההתקפה כדי לקבוע את טיב הפגיעה. במקום זאת, הוא מגלגל בטבלת גלגולי ההתקפה בדיוק כמו לוחם בדרגה זהה.

נקודות פגיעה: מעבר לדרגה 9, גמד הפועל על פי כללים אלה מקבל רק 2, ולא 3, נקודות פגיעה לדרגה. כרגיל, התאמות כושר אינן חלות.

גלגולי הצלה: גלגולי ההצלה של הגמד אינם משתפרים מעבר לגלגולים המצויינים עבורו בפרק 2.

אלף

סיכויי התקפה: אלף, הפועל על־פי חוקים אלה, אינו משתמש עוד בערכי דירוג ההתקפה כדי לקבוע מה טיב פגיעותיו. במקום זאת, הוא מגלגל בטבלת גלגולי ההתקפה, בדיוק כמו כוהן באותה דרגה.

לחשים: על־פי כללים אלה, האלף משתמש באותה טבלת לחשים/עוצמה כמו הקוסם.

נקודות פגיעה: מעל דרגה 9, האלף מקבל נקודת פגיעה אחת נוספת לכל דרגה, והתאמות כושר אינן חלות.

גלגולי הצלה: גלגולי ההצלה של האלף אינם משתפרים מעבר למצויין עבור דמות האלף בפרק 2.

זוטון

סיכויי התקפה: זוטון, הפועל על־פי חוקים אלה, אינו משתמש עוד בערכי דירוג ההתקפה כדי לקבוע את טיב פגיעותיו. במקום זאת, הוא מגלגל בטבלת גלגולי ההתקפה בדיוק כמו כוהן באותה דרגה.

יכולות במרחבים: יכולת הזוטון להסתתר במרחבים אינה משתפרת עם הניסיון.

נקודות פגיעה: בדרגה 9, הזוטון מקבל 1ק6 נקודות פגיעה, שהן נקודותיו האחרונות. מעבר לדרגה זו, הזוטון מקבל נקודת פגיעה אחת לכל דרגה, והתאמות לכושר אינן חלות.

גלגולי הצלה: גלגולי ההצלה של הזוטון אינם משתפרים מעבר למצויין עבור דמות הזוטון בפרק 2.

מיסטיקן

סיכויי התקפה: מיסטיקן, הפועל על־פי חוקים אלה, מגלגל בטבלת גלגולי ההתקפה בדיוק כמו לוחם באותה דרגה.

נקודות פגיעה: כמו קודם, מעל דרגה 9, המיסטיקן מקבל 2 נקודות פגיעה לכל דרגה, והתאמות לכושר אינן חלות.

יכולות מיוחדות שאינן משתפרות: מעבר לדרגה 16, הדרג"ש של המיסטיקן, קצב התנועה שלו, מספר ההתקפות שלו ונזק הקפא"פ שלו אינם משתפרים עוד. הוא אינו מקבל יכולות מיוחדות חדשות; בקפא"פ, השקילות בינו לבין כלי־נשק קסומים אינה עולה על +5.

יכולות מיוחדות שמשתפרות: המיסטיקן ימשיך להשתפר כלוחם וכהרפתקן. דרגת הניסיון שלו תמשיך להשתפר ותכתיב את איכות פגיעותיו; גלגולי ההצלה שלו ימשיכו להשתפר; הוא ימשיך לקבל נקודות פגיעה; יכולות הגנב שלו ומיומנויותיו האקרובטיות (המוכתבות בחלקן על־פי דרגת הניסיון שלו) ימשיכו להשתפר; ובנוסף, (אם אתה משתמש בחוקים אלה) הוא ימשיך לשפר את מומחיותו בכלי־נשק ולקבל מיומנויות כלליות חדשות.

גלגולי הצלה: גלגולי ההצלה של המיסטיקן אינם משתפרים מעבר לגלגולי ההצלה הנתונים עבור דמות המיסטיקן בפרק 2.

קרב בלתי קטלני

אם הדמויות מעוניינות להילחם, כדי לברר מי מהן לוחמת טובה יותר, אך אינן מעוניינות לפצוע זו את זו ברצינות, או אם הן מנסות להמם אויב מבלי להרגו, תוכל להתיר להן להשתמש בכללי הקרב הלא־קטלני.

הליכים

כאשר הדמויות משתמשות בקרב לא־קטלני, הן מגלגלות לפגיעה ולנזק כרגיל.

השחקן צריך להתאים כל גלגול נזק שהוא מבצע עבור הדמות שלו. עבור כל גלגול, הוא רושם רבע מן הנזק שגולגל, ומעגל את התוצאה כלפי מטה; זהו הנזק המעשי. אחר כך, הוא מציין את הנזק הנותר; זהו הנזק הלא־קטלני.

גם הנזק המעשי וגם הנזק הלא־קטלני מיושמים על נקודות הפגיעה של הקורבן, אך הם נרשמים בנפרד.

כאשר סך כל הנזק המעשי והנזק הלא־קטלני שווים למספר נקודות הפגיעה של היריב, היריב מחוסר הכרה, אך רק הנזק המעשי הוא נזק "אמיתי"; הנזק הלא קטלני נעלם לאחר זמן קצר.

תוך 2ק10x6 דקות הקורבן יתאושש בכדי מחצית הנזק הלא־קטלני שספג, ויתעורר. משך זמן זהה לאחר מכן, הוא יקבל בחזרה את כל נקודות הפגיעה הלא־קטלניות שאיבד. הוא אינו מקבל בחזרה את נקודות הפגיעה המעשיות, עד שהוא מרפא אותן באמצעים רגילים, כגון לחש *ריפוי פצעים קלים* או מנוחה. ריפוי קסום מרפא את הנזק המעשי תחילה.

דמות יכולה להשתמש בקרב לא־קטלני בכל פעם שהיא עושה שימוש באחת מצורות התקיפה הבאות:

1. קרב בלתי־מזויין.
2. כלי־נשק שתוכנן לגרום נזק לא־קטלני – כגון חרב אימונים מעץ. תוכל להתייחס באופן אוטומטי למגינים (למעט מגינים נושאי חודים), לאלות ולכלי נשק דומים כאילו תוכננו לגרום נזק לא־קטלני, אך אם תעשה כן, כלי נשק אלה לא יגרמו נזק רגיל; הם יגרמו רק נזק לא־קטלני במערכה. נשק המתוכנן לגרום נזק לא־קטלני גורם בדיוק אותה כמות נזק כמו הנשק אותו הוא מחקה – אך לא ניתן לעשות בו שימוש לגרימת נזק רגיל.
3. כל כלי קפא"פ.
4. קליע שתוכנן לגרום נזק לא־קטלני – כמו חץ מוקהה.

אם הדמות משתמשת בקרב בלתי־מזויין או בנשק שתוכנן במיוחד לגרימת נזק לא־קטלני, היא נלחמת ללא עונש. אם היא מנסה להשתמש בכלי־נשק רגיל לגרימת נזק לא־קטלני, היא תסבול מעונש של 3– לגלגולי ההתקפה שלה. נזק לא קטלני מאפשר עריכת דו־קרב, לכידת אויבים ועצירת אנשים מבלי לגרום למותם, ביותר קלות.



נספח 1: עולם המשחק של מו"ד

נספח זה מתאר עולמות דמיוניים לעריכת משחקי מו"ד. שני העולמות מבוססים על כוכב במישור הראשוני, המוכר כמיסטארה (או בתוכו). עולם זה מורכב מן העולם הידוע – אזורי המערכה של העולם החיצוני, שם מתחילות, בדרך כלל, הדמויות את הקריירה שלהן, והעולם החלול – עולם תת־קרקעי עצום ומסתורי, אותו יכולות הדמויות לגלות ולחקור מאוחר יותר. העולם המוכר תוארו בסידרה ארוכה של עזרי משחק, שפורסמו על־ידי חברת *"מיצוב בינלאומי"*; להלן סקירה קצרה של שני אזורי המערכה.

העולם המוכר

בעולם המוכר, התרבויות ורמת ההתפתחות הטכנולוגית מזכירות את אירופה במאה ה־15. בעולם המוכר אין אבק שריפה או מכונות דפוס, אולם מבחינות רבות אחרות שני העולמות דומים.

שיטת הממשל הרווחת ביותר היא פיאודליזם מאוחר: אציל, לרוב לוחם רב־עוצמה, שולט בשטח אדמה ומחזיק במבצר (לרוב ארמון) כבירה; הוא שומר על השטח ומשליט את החוק באמצעות חייליו, לרוב בני האוכלוסיה המקומית. איכרי האזור משלמים לו במיסים ובשירותים; הוא, מצידו, מגן עליהם מפני פולשים ועושי־רע.

ממש כשם שהאיכרים משרתים את האציל, כך גם האציל משרת שליט רם ממנו – מלך או קיסר. גם הוא משלם מס לשליט־רם זה; בעיתות מלחמה הוא תומך בו על־ידי אספקת חיילים וכסף נוסף ובמקרים רבים אף יוצא למלחמה לצד המלך. בתמורה, על השליט הרם להגן על דרישתו של השליט הנחות ממנו לאצולה ולהגן עליו בעת פלישה. שבועת השירות והתמיכה ההדדית ביניהם נקראת שבועת אמונים.

בעולם המוכר, אומות רבות משתמשות בשיטת ממשל זו ואחדות משתמשות בשיטות אחרות. ישנן אומות המורכבות אך ורק מדמויי־אדם ומדמויי־אנוש.

התבונן במפות הצבעוניות כדי לראות מקרוב את העולם המוכר. בנספח זה נבחן באופן כללי את האומות המופיעות במפה.

הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס

תיאור: אזור מיוער בצפיפות, אשר נודע לפנים כטראלאדארה, "אומה" שהיתה למעשה קונפדרציה רופפת של ברוניות עצמאיות.

לפני שלושים שנה קם סטפאן קרמאיקוס, אציל שאפתן מאימפריית תיאטיס הקרובה, ונתן את כל אדמות אבותיו לקיסר תיאטיס תמורת הכרה בזכותו להיות שליטה העצמאי של טראלאדארה. תוך השקעת כל הון המשפחה בצבאות שכירים, פלש סטפאן קרמאיקוס לטראלאדארה, כבש במהירות את הנמל הגדול ביותר – מרילאנב, וביסס חיילים בכל הקהילות הגדולות באזור.

הוא קרא לאומה החדשה על שמו: הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס. למרילאנב הוא קרא ספקולארום, שם תיאטי יותר. הדוכסות הגדולה הוכרה על־ידי תיאטיס כאומה עצמאית, למרות ששליטיה לא קראו לה מעולם ממלכה, כפי שהינה למעשה.

סטפאן קרמאיקוס קנה לעצמו בני־ברית ותומכים בקרב השליטים המקומיים, והתיר לשליטים הטראלאדאריים המקוריים לשמור על כסאם כברונים, בתנאי שישבעו לו אמונים.

השליטים התיאטים, אף כי הם שולטים בעוצמתה הכלכלית והצבאית של הממלכה, אינם בעלי שליטה מלאה בה. קרמאיקוס היא ממלכה חשוכה ומיוערת, ובה מאות קילומטרים, המאוכלסים אך ורק על־ידי חיות, יערנים וחוטבי־עצים ויצורים בלתי אנושיים, כמו אלפים וגובלינים. היערות הטראלאדארים הם משכנם העתיק של הערפדים, אנשי־הזאב ושאר יצורים אגדתיים אפלים. ישנן תנועות טראלאדאריות עממיות וחשאיות המתנגדות לתיאטים, ולעיתים מחבלות בתוכניות ובפעולות שליטיהם.

השליט: הדוכס סטפאן קרמאיקוס, מבוגר ומנוסה יותר לאחר שלושים שנים, עדיין שולט בדוכסות. הוא מנסה לשמור על ממלכה חזקה, בעיקר כדי למנוע פלישה של שכניו החזקים – תיאטיס למשל. הוא אינו מדכא בפועל את הטראלאדארים כדי לשפר את מנת חלקם של התיאטים; החוקים שהוא מעביר אמורים להיות הוגנים כלפי כולם. אולם קרמאיקוס עצמו אינו יכול לכפות את כל החוקים, ונתינים תיאטים רבים אינם הוגנים במיוחד במגעיהם עם הטראלאדארים. אשתו של קרמאיקוס היא הדוכסית אוליביה, אשה קרירה וחכמה, המשמשת יועצת בעניינים רבים. בין ילדיו, הליידי אדריאנה (בת 20, לוחמת עצמאית וידועה לשימצה), לורד ג'אסטין (בן 18, אדם צעיר בעל כשרון למתימטיקה ולעסקים) ולורד ואלן (בן 14, צעיר חכם וערמומי משהו, המשתוקק ללמוד עוד ועוד על העולם).

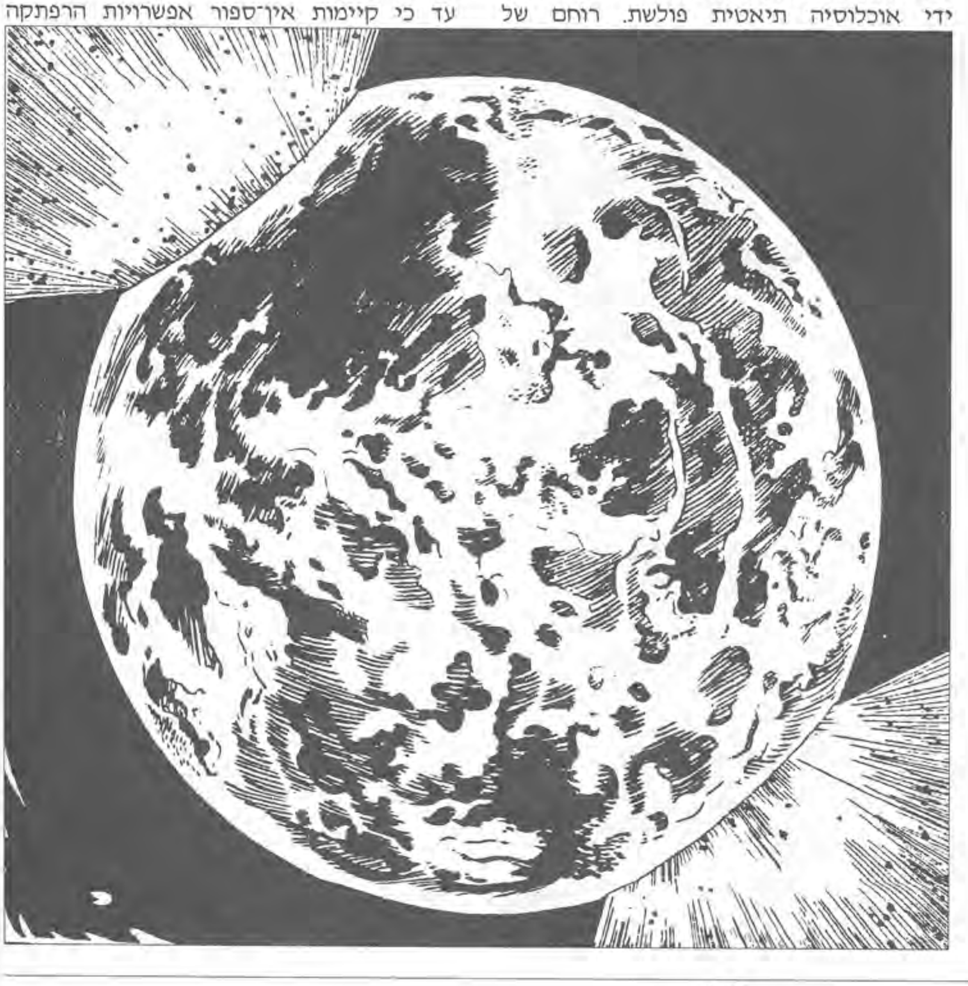
אוכלוסיה: קרמאיקוס היא ממלכה מחולקת, מרבית האוכלוסיה הטראלאדארית נשלטת על־ידי אוכלוסיה תיאטית פולשת. רוחם של הטראלאדארים חופשית מאוד, והם דומים בשמותיהם ובלבושם לבני האומות הבאלקניות. התיאטים הם מעשיים ואנוכיים, וניחנים ביצר הכיבוש, כמו הרומאים הקדמונים (גם טעמם בבידור דומה). שני חלקי האוכלוסיה אינם אוהבים זה את זה, בלשון המעטה.

ספקולארום: אוכלוסייתה של עיר הבירה של קרמאיקוס מונה 50,000 או יותר תושבים (הטראלאדארים אינם נוטים לשתף פעולה במיפקדים שעורכים התיאטים). בין אתריה הבולטים מפרץ מים עמוקים בו נעות ספינות רבות, כמו גם הארמון המוגן של משפחת קרמאיקוס, רובע הזרים, שכונת־עוני מסוכנת המוכרה בכינוי "הקן", כמה רבעים מסחריים, ארמון הדוכס שמחוץ לחומות ועוד.

תרשהולד: עיירה צפונית זו, המונה 5,000 תושבים, היא קהילה של חקלאים וחוטבי עצים, המוקפת מרחבים פראיים. זוהי עיר מגורים אידיאלית עבור ד"שים. תרשהולד נשלטת על־ידי הברון הלאראן (המוכר גם כפטריארך שרליין, שהינו כוהן).

מצודת הדין: זוהי בירת ברונות הנשר השחור, הנשלטת על־ידי בן דודו של סטפאן קרמאיקוס, הברון לודוויג־פון הנדריקס. פון־הנדריקס הוא אדם מסוכן, המטיל אימה והרס על האוכלוסיה הנמצאת תחת שליטתו. הוא גם שואף לכבוש את כתר הדוכסות הגדולה, וקושר קשרים להשגת מטרתו. אוכלוסייתה של מצודת הדין מונה 10,000 איש.

אפשרויות להרפתקה: הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס היא באמת מקום מיסתורין. חלקים זעירים כל־כך ממנה מיושבים על־ידי בני־אדם, עד כי קיימות אין־ספור אפשרויות הרפתקה



ביערות ובהרים הצפוניים. נמצאים שם שרידים עתיקים, אשר נשכחו על־ידי הטראלאדארים, והתיאטים לא גילו אותם עדיין: ישנן מאורות בהן שוכנים ערפדים; מערות מהן יוצאים הגובלינים והדובלינים לפשוט על ישובים מבודדים; ישנם מחנות חבויים של לוחמי חופש טראלאדארים, המתכננים את נפילתו של סטפאן קרמאיקוס.

האמירויות של ילארום

תיאור: זוהי אדמת מדבר, עם שמש קופחת, דיונות של חולות נודדים ונווי־מדבר מרוחקים זה מזה; היא דומה מאוד במראה ובתרבות לחצי־האי ערב של ימי־הביניים. במאות האחרונות ניסו התיאטים והאלפאתים לכבוש את ילארום; הם נעו אליה מן הדרום והצפון ונלחמו במרכז, קרבות שנמשכו עשרות שנים, עד שהילארים זרקו אותם מארצם.

השליט: סולטאן (קיסר) העיר ילארום, צאצא ישיר של אל־קאלים, הוא השליט העליון בממלכה, אולם אין בידו כוח מוחלט; לוואזיר הראשוני ישנה השפעה נרחבת, כמו גם לאמירים בודדים (מלכים), לממלוכים (דוכסים), לביים (רוזנים) ולשייכים (ויקונטים).

אוכלוסייה: התרבות האלייסית, השולטת בילארום, היא קשוחה, כמו המדבר ממנו צמחה. הילארים מעריכים עד מאוד את הלוחם המדברי, שראשו חבוש טורבן, חרבו המעוקלת נוצצת והוא רוכב על בהמת מדבר אצילית.

השימוש בקסם אסור כאן; קוסמים ואלפים נרדפים, נשפטים, ומוצאים להורג כאשר זהותם נחשפת. כוהנים, לעומת זאת, זוכים בארץ זו להערכה רבה ולכבוד.

הילארים פועלים על־פי רעיונותיו של אל־קאלים, לוחם ומורה אשר מת (או עבר לשביל האלמוות) לפני מאה שנה. הוא חלם על גן מדברי, בו כל ארצות המדבר של ילארום יהפכו, באמצעות עבודה ושיתוף פעולה, לירוקות ולנאות שבארצות; כאשר הילארים זקוקים לדבר שיאחד אותם, הם משתמשים במילותיו של אל־קאלים.

למרות שהשבטים והמשפחות בילארום נלחמים פעמים רבות אלה באלה, הם מוכנים לשכוח את כל ההבדלים ביניהם כאשר הם ניצבים מול פולשים חיצוניים. המריבות יתחדשו, כמובן, עם תום הפלישה.

ילארום: בבירת האמירויות מרוכזים 20,000 איש (בכלל זה גם אנשי החוות הסמוכות), כעשירית מאוכלוסיית כל האמירויות. זוהי עיר מסחר דרכה עוברות סחורות חקלאיות רבות: חיות עדר של נוודי המדבר, תבואת החוות ואריגים הנודעים בעולם כולו, מעשה ידיהם של אומני ילארום.

אפשרויות להרפתקה: הרפתקאות באמירויות יכולות להיות ניסיון להדוף פולשים תיאטים מן הדרום, מסעות מפרכים במדבר, חקירת חורבות עתיקות (מן הימים בהם אחדים מן האזורים השוממים ביותר היו ירוקים ופורחים) ועריכת משא ומתן בין אמירי האומה לבין שליטי אומות סמוכות.

נסיכויות גלאנטרי

תיאור: ארץ צפונית, מלאת הרים ומיוערת זו היא מגוקרטיה – מדינה הנשלטת על ידי מכשפים. הכוהנים הוצאו כאן מחוץ לחוק (הם נידונים למוות כאשר הם נתפסים).

גלאנטריי מחולקת לנסיכויות רבות, לכל אחת מהן שליט וחוקים משלה:

אאלבאן מפורסמת במכונות ובמכשירים שמייצרים אומניה. בלקדיז היא ביתם של אלפים, הנודעים בעבודות המתכת וביצירות הקטיפה השחורה שלהם. האלפים בממלכה זו חיים כבני־אדם יותר מאשר כאלפים; הם מתגוררים בבתים יפים בערים ולא בקהילות החורש. ברגדהובן מפורסמת בפרחיה (ובצבעים ובבשמים המופקים מהם), בגבינותיה, בתכשיטיה ובמלטשי אבני־החן שבה. בלקהיל ידועה בכמויות הפירות והירקות שבה ובפחם שהיא מספקת. בולדאביה היא ספקית עיקרית של מלח (אותו כורים אסירים ועבדים) וקרח (המושט במהירות לעיר גלאנטרי ולמקומות אחרים). קאורנץ ידועה באדריכלות השיש העדינה שלה ובמכרות הזהב וחרשי הנשק המעולים שלה. אראוואן היא ארצם של אלפים מסורתיים יותר, שהינם בוני קשתות מעולים, מגלפי־עץ ואמנים. קלנטיר היא הספקית העיקרית של צמר ובשר כבש, קורות עץ ועבודות עץ גדולות. קרונדאהר היא ספקית משי, סחורות עור, בשר משובח ויוגורט. אבריון החדשה נודעת ביותר ביינותיה ובאומנות הקולינרית שלה.

השליט: ״השליט״ של גלאנטרי הוא למעשה מועצה של עשרה נסיכים־מכשפים, המנהלים משטר יעיל ביותר. על הממשלה להיות יעילה; השליטים אוהבים לקשור קשרים זה כנגד זה, אולם אינם אוהבים את עבודת השליטה הבסיסית. כל שליטי גלאנטרי הם קוסמים או אלפים; מי שאינו יכול להטיל לחשים אינו ראוי לשלוט.

בין הנסיכים השולטים נמצאים: אאלבאן – הנסיך יאגאר פון־דראכנפילץ (אדם); בלקדיז – הנסיכה קרנליה דה־פדוריאס־אי־בלקדיז (אלפית); ברגדהובן – הנסיך ונסרי ולארדאון ה־11 (אדם); בלקהיל – הנסיך וולוספין אנדיר (אדם), בולדאביה – הנסיך מורפאל גורביץ־וולצלאני (אדם/ערפד); קורנץ – הנסיך אינוסנטי די מאלאפייטרה (אדם); ארוואן – הנסיכה קרלוטינה ארוואן (אלפית); קלנטיר – הנסיך ברנארט מקגרגור (אדם/ליץ׳); קרונדאהר – הנסיך ג׳ראק ויראיינא ה־4 (אדם); אבריון החדשה – הנסיך אטיין ד׳אמברוויל (אדם).

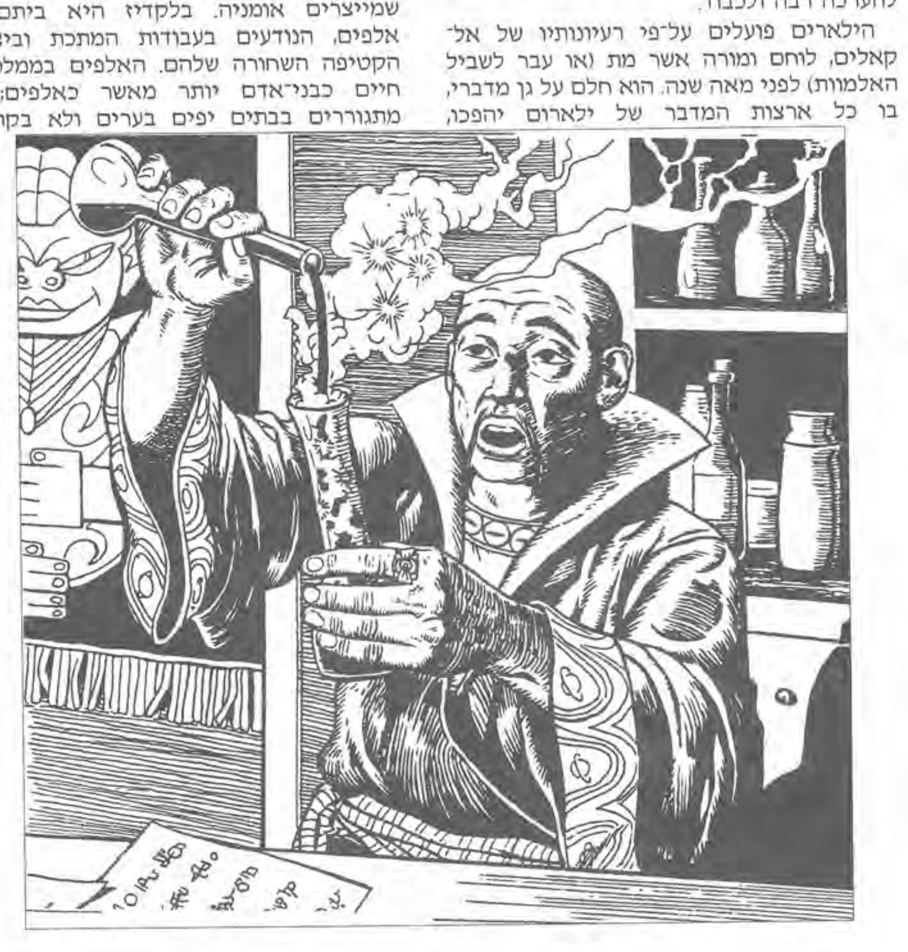
אוכלוסיה: האוכלוסיה היא עירוב של תרבויות עתיקות רבות, בכלל זה אלפים עירוניים מאוד, צאצאי האלפאתים, קולוניאליסטים תיאטים, טראלאדארים ואפילו ליקנטרופים וערפדים.

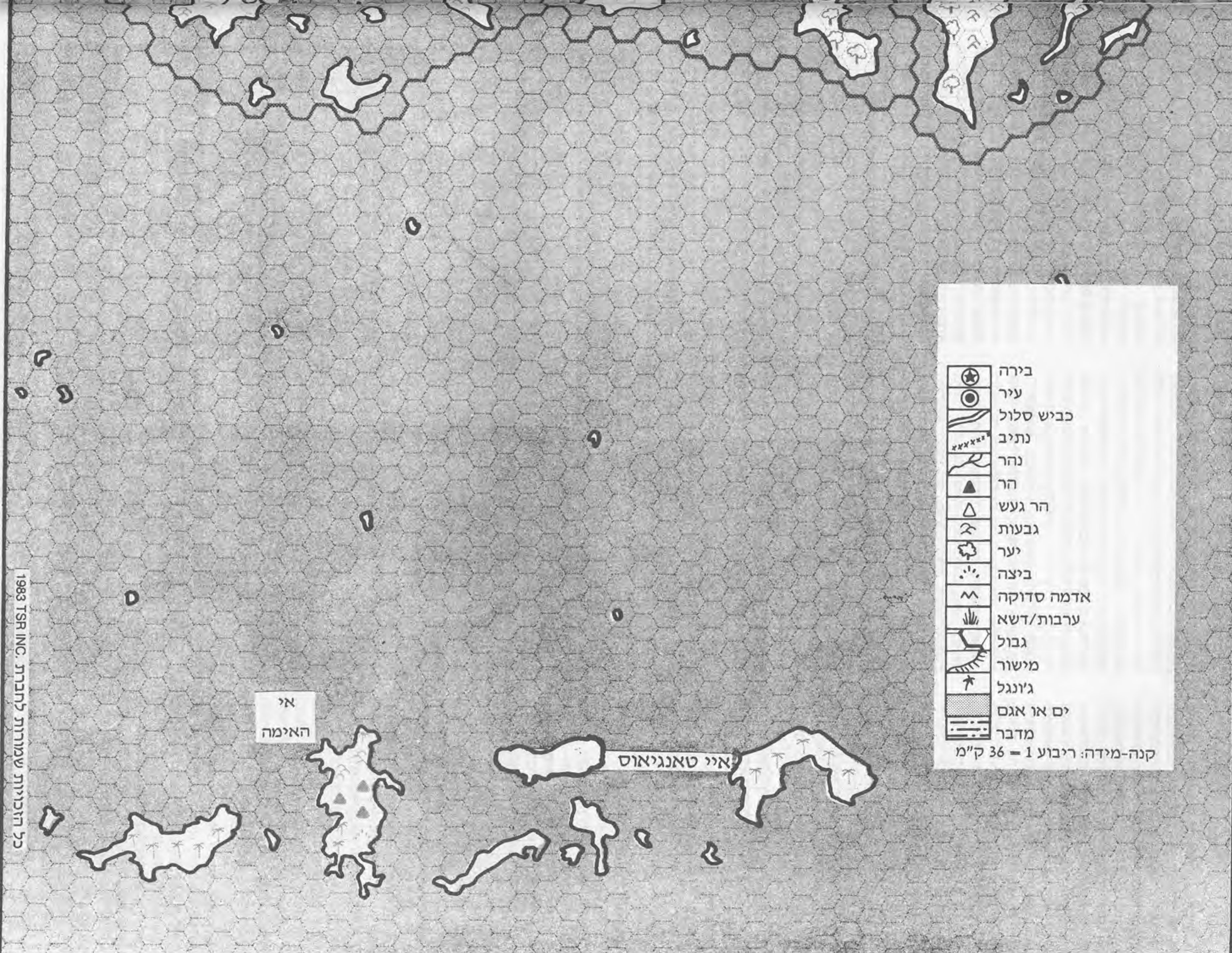
העיר גלאנטרי: בירת האומה, מקום משכנו של בית־הספר הגבוה לקסם, הממוקם בבקעה בה נפגשים שני נהרות. העיר היא מבוך של דרכים ותעלות. זוהי קהילה מתוחכמת מאוד, בה הקסם מאיר את הרחובות, גונדולות וכרכרות מעבירות נוסעים ממקום למקום, וכל פריט מותרות שניתן להעלותו על הדעת קיים.

אפשרויות להרפתקה: זהו מקום טוב למערכה בה רוב הדמויות הן קוסמים (ואף אחת מהן אינה מודה שהיא כוהן). בית־הספר הגבוה לקסם, היכול להניב לחשים חדשים, מפלצות שונות ומשונות ופתחים מקריים לעולמות אחרים, מבטיח אספקה סדירה של אפשרויות הרפתקה.

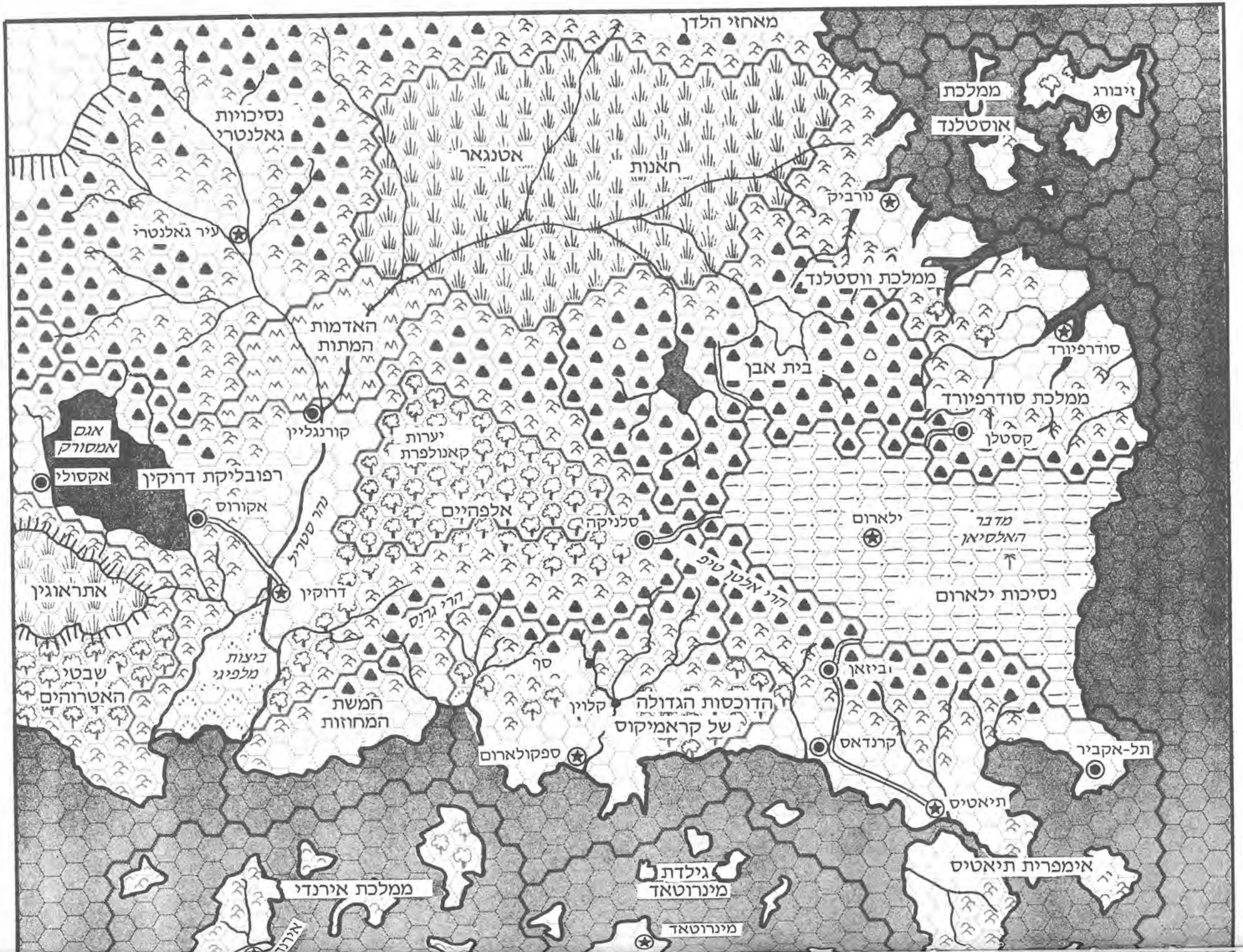
אלפהיים

תיאור: אומה זו היא ביתם של האלפים. פעם היתה זו אדמה חסרת כל ייחוד, עד שהפכה בצורה קסומה ליער עבות, בלתי־חדיר לזרים, המהווה משכן עליז לאלפים. ארץ זו מלאה עצי ענק וערים אלפיות, בהן נבנים בתי עץ הנישאים לגובה מאות מטרים, ומחוברים ביניהם במעברי עץ. זהו מקום אליו לא מגיעים כמעט יצורים שאינם אלפים ללא הזמנה או בנסיון לפלוש.





איי טאנגיאוס
אי
האימה
בירה
עיר
כביש סלול
נתיב
נהר
הר
הר געש
גבעות
יער
ביצה
אדמה סדוקה
ערבות/דשא
גבול
מישור
ג'ונגל
ים או אגם
מדבר
קנה-מידה: ריבוע 1 = 36 ק"מ


מאחזי הלדן
ממלכת
אוסטלנד
זיבורג
נסיכויות
גאלנטרי
אטנגאר
חאנות
נורביק
עיר גאלנטרי
ממלכת ווסטלנד
האדמות
המתות
סודרפיורד
בית אבן
ממלכת סודרפיורד
קורנגליין
יערות
קאנולפרת
קסטלן
אגם
אמסורק
אקסולי
רפובליקת דרוקין
אקורוס
אלפהיים
סלניקה
ילארום
מדבר
האלסיאן
נהר סטריל
הרי אלטן טיף
אתראוגין
דרוקין
נסיכות ילארום
הרי גרוס
ביצות
מלפיגי
שבטי
האטרוהים
ספ
ויביזאן
חמשת
המחוזות
הדוכסות הגדולה
של קראמיקוס
קלוין
קרנדאס
ספקולארום
תל-אקביר
תיאטיס
אימפריית תיאטיס
גילדת
מינרוטאד
ממלכת אירנדי
מינרוטאד

השליט: המלך דוריאת' הוא שליטם של האלפים באלפהיים והוא מטפל בענייניהם היומיומיים; החלטות ארוכות טווח מתקבלות על־ידי מועצת המשפחות, המורכבת מן המלך ומראשוני שבע ממשפחות האלפים הגדולות באלפהיים.

אוכלוסייה: כמעט כל תושבי אלפהיים הם אלפים – חוץ מאשר תושבי העיר אלפהיים (10,000 בני־אדם, 300 גמדים, 800 זוטונים ומספר אחרים). האלפים כאן דומים לאלפים בכל מקום אחר: הם מלאי מיסתורין, קסם ועליצות, עובדים את הטבע ואת כל הצומח. הם אינם מיודדים עם הגמדים בבית־סלע או עם דמויי־האנוש מן האדמות השבורות.

העיר אלפהיים: העיר אליה מגיעים מרבית המבקרים היא העיר־אלפהיים, שאוכלוסייתה מונה 15,000 תושבים, 80% מהם אינם אלפים.

אפשרויות להרפתקה: אלפהיים היא מקום טוב להרפתקאות לרמות נמוכות או להרפתקאות אלפיות.

בית־סלע

ארץ זו מלאה בקעות נמוכות ועשירות, המוקפות הרים גבוהים ומסוכנים. בית־סלע היא ביתם של גמדי העולם המוכר, וטבעת ההרים העבה שלה מתאימה להם, הן לצרכי הגנה והן מבחינה אסתטית.

הגמדים בונים את בתיהם מאבן קשה, תוך שימוש בכישורי ההנדסה המפורסמים שלהם. רבים מן הכפרים והעיירות בנויים מתחת לאדמה, באופן חלקי או שלם, במיוחד במערות טבעיות הנמצאות בשטח. השילוב המבטיח של הרים מסביב, ביצורי אבן חזקים וקהילות תת־קרקעיות מקשים על ניסיונות הפלישה לבית־סלע.

השליט: המלך אוורסט ה־15 (לפנים ביפין, בן ביפין, משבט האוורסט). אוורסט ה– 15, בנו של המלך אוורסט ה־14, היה בתחילת דרכו קצין יעיל אך לא בולט בצבא. הוא פוליטיקאי אמיתי, גמד קל־לשון וחביב, אשר לעולם אינו חושף את פניו האמיתיים. הוא אוהב למצוא הרפתקנים צעירים ונלהבים ולשלח אותם ללחום בכוחות המאיימים על בית־סלע – איומים שאינם מצריכים, כמובן, גיוס צבא.

אוכלוסייה: כמעט כל תושבי בית־סלע הם גמדים. לעיני זרים, גמדי בית־סלע נראים שחצנים, חשדנים ומתבודדים, אולם למעשה הם חברותיים ועליזים כשהם בחברת גמדים אחרים.

דנגר: זוהי עיר הבירה הענקית של בית־סלע, אשר נבנתה למרגלות נקודת אוורסט – ההר הגבוה ביותר בבית־סלע. העיר מחולקת לשני חלקים. דנגר עילית (אוכלוסייה 15,,000 כולל 1,500 בני אדם ו־150 זוטונים) היא עיר חזקה ומבוצרת, שנבנתה מעל האדמה למרגלות ההר. במקום בו העיר גובלת בהר ישנה מנהרה ארוכה, המוליכה לדנגר התחתית (אוכלוסיה 40,,000 כולל 400 בני־אדם), עיר שוקקת חיים, שנבנתה מסדרה ארוכה של מערות טבעיות, הנמצאות מתחת להר.

אפשרויות להרפתקה: פשיטות של יצורי־אנוש מן האדמות השבורות הן שכיחות, ומארבים נעשים משני הצדדים.

סודרפיורד, ווסטלנד ואוסטלנד

תיאור: שלוש אומות אלה, החיות בחופים הצפוניים הקרים, דומות כולן לממלכות הויקינגיות. היארלדומים של סודרפיורד הם אומה ענייה, מלאה יארלים (ארלים) ווכחנים, המהווה מטרה קבועה לפשיטות דמויי־אנוש. ווסטלנד היא המדינה הראשונית בעלת היסטוריה של הישגים צבאיים. אוסטלנד היא מדינת אי, בעלת מסורת ארוכה של יורדי־ים ופיראטים.

השליט: היארלדומים של סודרפיורד: לסודרפיורד אין שליט אחד, לכל יארל יש אומה קטנה ועצמאית משלו. ווסטלנד: המלך הארלד גודמונדסון, שליט מודרני והוגן, המקבל עצות ממועצת נבחרים, שחבריה אצילים, סוחרים, כוהנים ואומנים מווסטלנד. אוסטלנד: המלך הורד אפל־העין, מלך מסורתי בגיל העמידה (שעניינו בשלטון חלש, מאז נפטרו, לפני עשר שנים, אשתו הראשונה ובנו המיועד בשעת הלידה) והמלכה ירסא, אשתו השניה והשאפתנית של הורד. מרבית הכוח הפוליטי מוחזק בידיהם של כוהני אודין האלמוות.

אוכלוסייה: כל הגברים והנשים בסודרפיורד, ווסטלנד ואוסטלנד הם גבוהים, בהירים וקשוחים. תכונות משותפות אלה הן תוצר של סביבתם כמו גם של היסטוריה של לוחמה והרפתקאות אציליות. הם גם תוקפניים למדי.

אפשרויות להרפתקה: נוסעים המטיילים בארצות אלה יכולים להיתקל בשודדי־ים מאוסטלנד, או לסייע לאנשי ווסלנד מול פולשים מטרולהיים ודמויי־אנוש אחרים, או להיקלע למלחמה קטנה בין שני יארלדומים בסודרפיורד.

חמשת המחוזות

תיאור: אומה זו נמצאת על קו החוף בצפון אירנדי והיא מהווה ביתם של הזוטונים ("הין"). למרות שארצות אלה נשלטו שלוש פעמים על־ידי פולשים חיצוניים (פעמיים על־ידי אורקים, ופעם אחת על־ידי גמדים), הן נשלטות עתה על־ידי ההין ומהוות אומה עצמאית בעלת צבא וצי חזקים.

אזור חמשת המחוזות הוא פיסת אדמה רחבה ומיוערת. האדמה שופעת וחקלאי ההין יכולים לקצור פעמיים או שלוש בשנה; חמשת המחוזות מייצאים תבואה רבה לדרוקין, לקלאנטרי ולקרמאיקוס.

אזור חמשת המחוזות מחולק לחמישה מחוזות, כל אחד מהם עצמאי למחצה ונשלט על ידי שריף. המחוזות כוללים את מחוז הים, המחוז הגבוה, המחוז המזרחי, המחוז המרכזי ומחוז הדרום.

השליט: אלה הם חמשת השריפים – מחוז הים: גרווז בעל־המגפיים־המאובקות; המחוז הגבוה: מולת'ים אפור־הזקן; המחוז המזרחי: מיירא צחקוקון; המחוז המרכזי: דלאון שחור־העיניים; המחוז הדרומי: סילדיל עיני־ים.

אוכלוסייה: רוב תושבי חמשת המחוזות הם זוטונים; אולם, בעוד מרבית האנשים סבורים כי הזוטונים הם אוהבי־שלום ובלתי־מזיקים, באזור זה ישנם זוטונים רבים שהינם הרפתקנים ושודדים.

אפשרויות להרפתקה: פלישה אורקית מהווה איום תמידי, וההין יהיו אסירי תודה לכל ד"ש אשר יישאר ויסייע להם במקרה כזה.

תיאתיס

תיאור: תיאתיס היא אימפריה הממוקמת לחוף־ים ונודעת בכיבושיה, בערמומיות ובבוגדנות שליטיה, בניוון שעשועיה ובעוצמתה הצבאית. במובנים רבים, היא מזכירה את האימפריה הרומית או הביזנטית, בזמן בו צבאותיהן זכו בנצחונותיהם הגדולים וחצרותיהן שקעו והתנוונו בהדרגה.

אימפריית תיאטיס מורכבת מממלכת תיאטיס, איי הפנינה (אומת איים בעלת אוכלוסיה שחורה ברובה), החצי המערבי של אי הזריחה (אי בו התיישבו בני אדם מגזעים רבים), אוכלאה (אי שיושב על ידי צאצאי האלפאתים, אנשי המזרח המסתוריים, שגוון עורם כנחושת) וההינדרלנדס (הג'ונגלים הצפוניים של היבשת הדרומית). כאן נדון רק באומה תיאתיס, לב האימפריה.

תיאתיס היא ברובה איזור מישורי (הרים גובלים בצפונה ונמשיכים לאורך האי התיאס לדרום). ככל שנעים מערבה, הנוף הופך ירוק יותר; הגבול המערבי מיוער בצפיפות.

תיאתיס גובלת בילארום מצפון (והן אינן מיודדות), בקרמאיקוס ממערב (כרגע נמצאות בקשרי ידידות, אך יבוא יום ותיאתיס תכבוש אותה) ובגילדות המינרות'אד מדרום־מערב (עדיין מיודדות, אך יחסי המסחר מתוחים). בשאר הכיוונים, תיאתיס גובלת בים, עובדה המסייעת לתיאתים להפוך לכוח צבאי־ימי חשוב, בעל מסורת ענפה של מסחר וגזל.

השליט: תינקול הראשון (תינקול טוריון). תינקול היה פעם גלדיאטור מפורסם בעיר תיאטיס. לפני שנים רבות, במהלך פלישה מן האימפריה הרחוקה של אלפאתיה, תפס תינקול את השליטה בגדודי העיר והדף את הפולשים. הוא נישא לבתו של הקיסר (שחוסל במהלך הפלישה). תינקול הוא עדיין לוחם דגול; הוא גם פוליטיקאי, המיומן במיטב מסורת השקרים, התככנות והבגידה התיאטית.

אוכלוסיה: אנשי תיאיס מעריכים יכולת לחימה מעבר לכל מיומנות אחרת. הם נוטים להיות סוחרים שנונים. אין לתת אמון בפוליטיקאים, בסוחרים ובקציני הצבא השאפתנים שלהם, אולם על הרפתקנים פשוטים אפשר לסמוך.

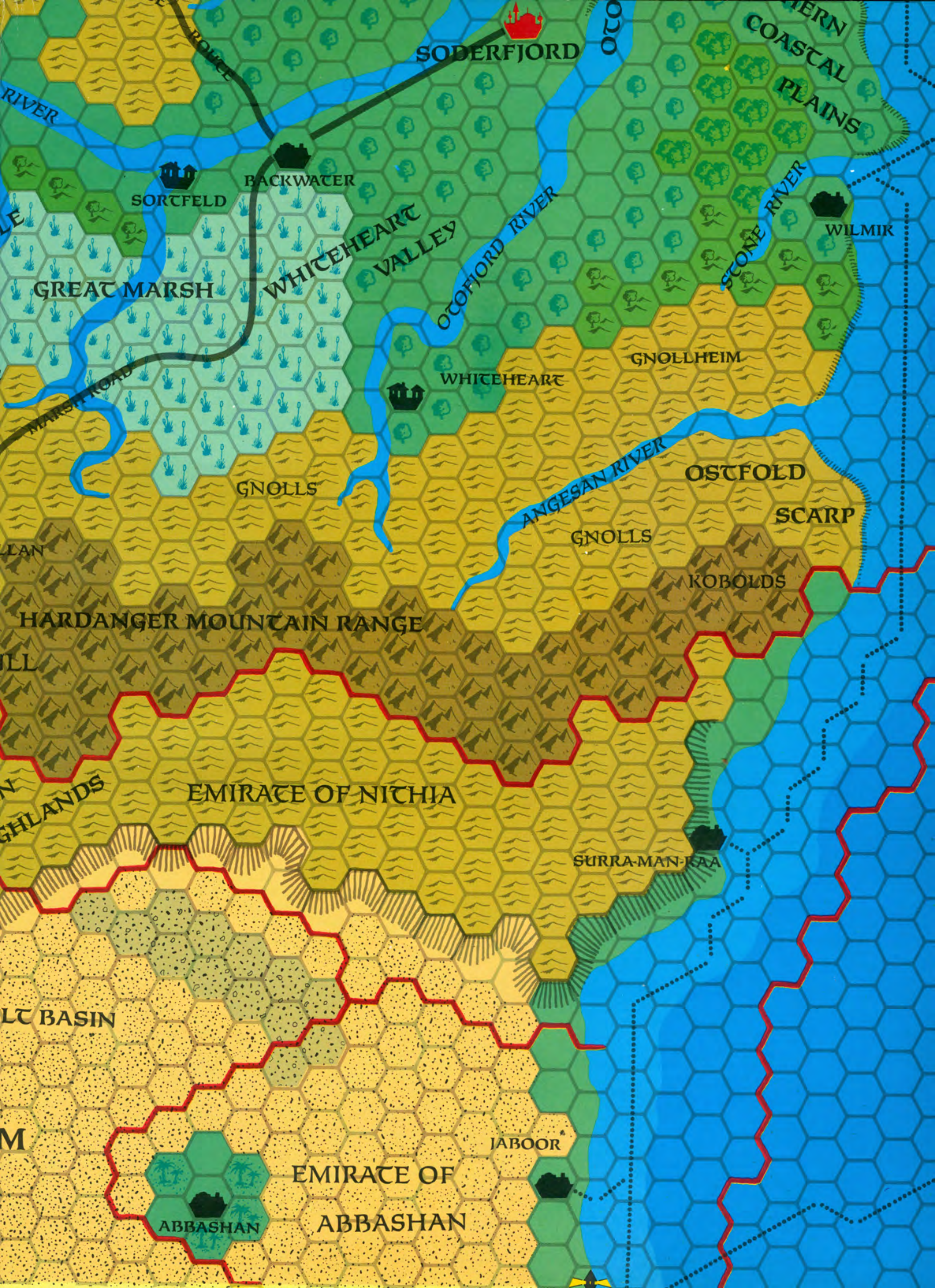
העיר תיאטיס: הבירה והעיר הגדולה של האימפריה היא העיר תיאטיס, שאוכלוסייתה מונה 600,000 תושבים. העיר תיאתיס ידועה באדריכלות השיש המופלאה שלה ובתחכום שכבת האצילים השולטת בה, כמו גם בשחיתותם.

העיר תיאתיס היא עיר־הנמל הגדולה ביותר באימפריה; יש בה נמל סגור ומבוצר, והיא מהווה מקום מושבם של צי הסוחר וצי הלוחמה של האימפריה. כמו העיר רומא העתיקה שבפסגת האימפריה הרומית, היא הומה ואוכלוסיתה רבה כל־כך, עד כי היא נלחצת אל חומות העיר; אנשיה נסערים מחזיונות הגלדיאטורים (הקולוסיאום מסוגל להושיב רק עשירית מאוכלוסיית העיר בו־זמנית) והסנאט בה הוא ממש בית ספר לתככים ולמזימות.

אפשרויות להרפתקה: הרפתקאות בתיאטיס יכולות להתפתח מנסיונות האימפריה לשמור את הארצות הנתינות תחת שליטה ומניסיון לגלות אזורים חדשים למטרות כיבוש. הרפתקנים בתיאטיס חייבים להיזהר ביחסיהם עם מעסיקיהם ועם האצילים. עליהם להקשות על מעסיקיהם לבגוד בהם, או לפחות להפוך את הבגידה לבלתי־רווחית מבחינתם.



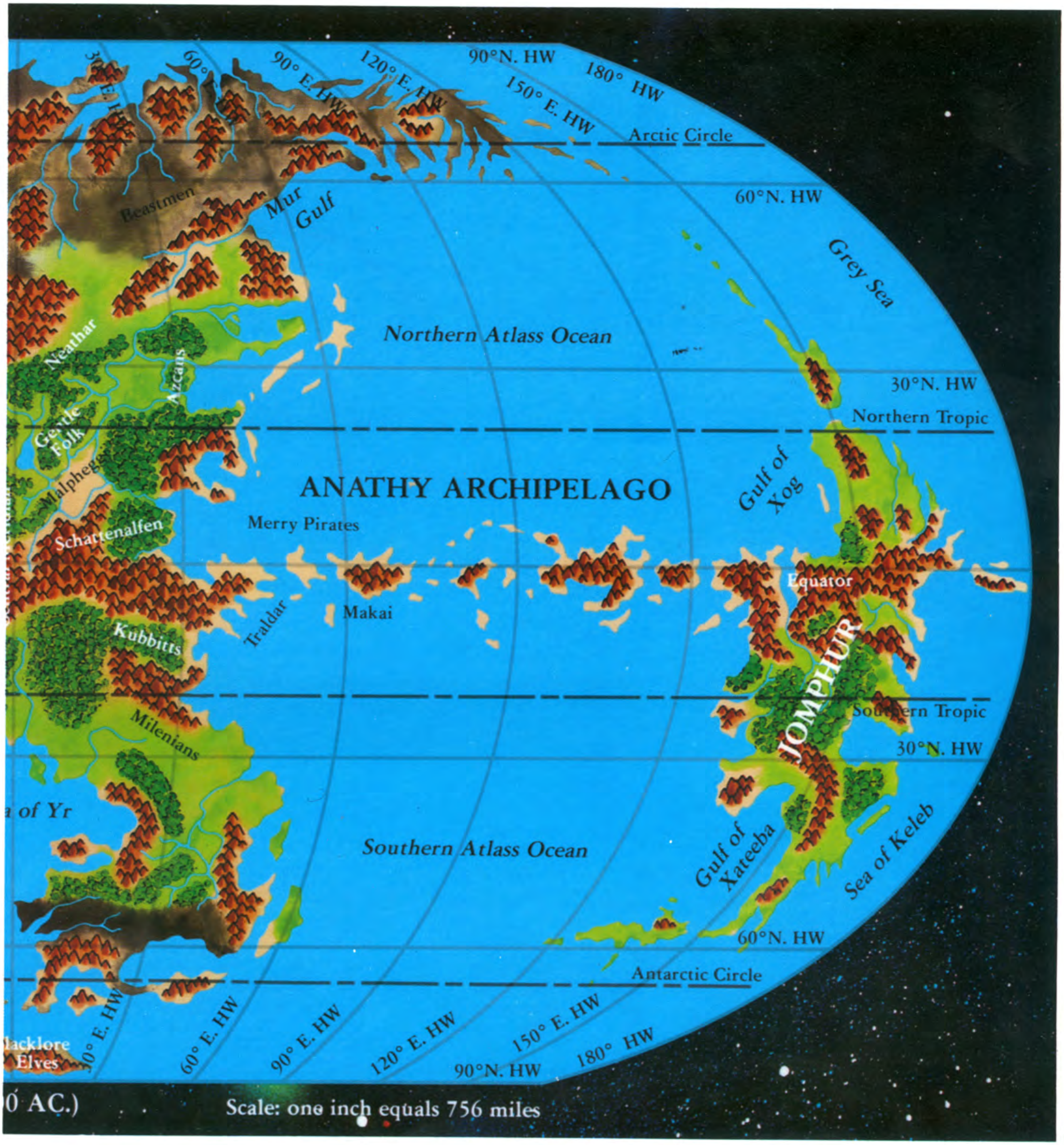
DOVEFELL
FORTH
WER
SATI
PORT S
TROMSO
NORDESFJORD
SUDORN
VESTFJORD
BAY
OSTMANHAVEN
KALSLO ISLAND
NAMSEN
VESTFJORD
BATTLE OF
BRIDENFJORD
NORRVIK
BERGEN
DREMMEN
MARSFJORD
HOSTPORK
HELEGA
MORDEN
LANDERSFJORD
HAVERFJORD
HIGHHOLD
LANDERSFJORD RIVER
VANGER
LANDERSFJORD
SODERFJORD
JARLDOMS
KLINTEST RIVER
GIANTS
RANWOOD
KOBOLDS
OVERLAND
TRAD


SODERFJORD
OTO
COASTAL
PLAINS
RIVER
ROUTE
BACKWATER
SORTFELD
WILMIK
STONE RIVER
WHITEHEART
VALLEY
OTOFJORD RIVER
GREAT MARSH
MARSH ROAD
WHITEHEART
GNOLLHEIM
GNOLLS
ANGESAN RIVER
OSTFOLD
SCARP
GNOLLS
KOBOLDS
HARDANGER MOUNTAIN RANGE
EMIRATE OF NITHIA
GHLANDS
SURRA-MAN-RAA
LT BASIN
JABOOR
EMIRATE OF
ABBASHAN
ABBASHAN

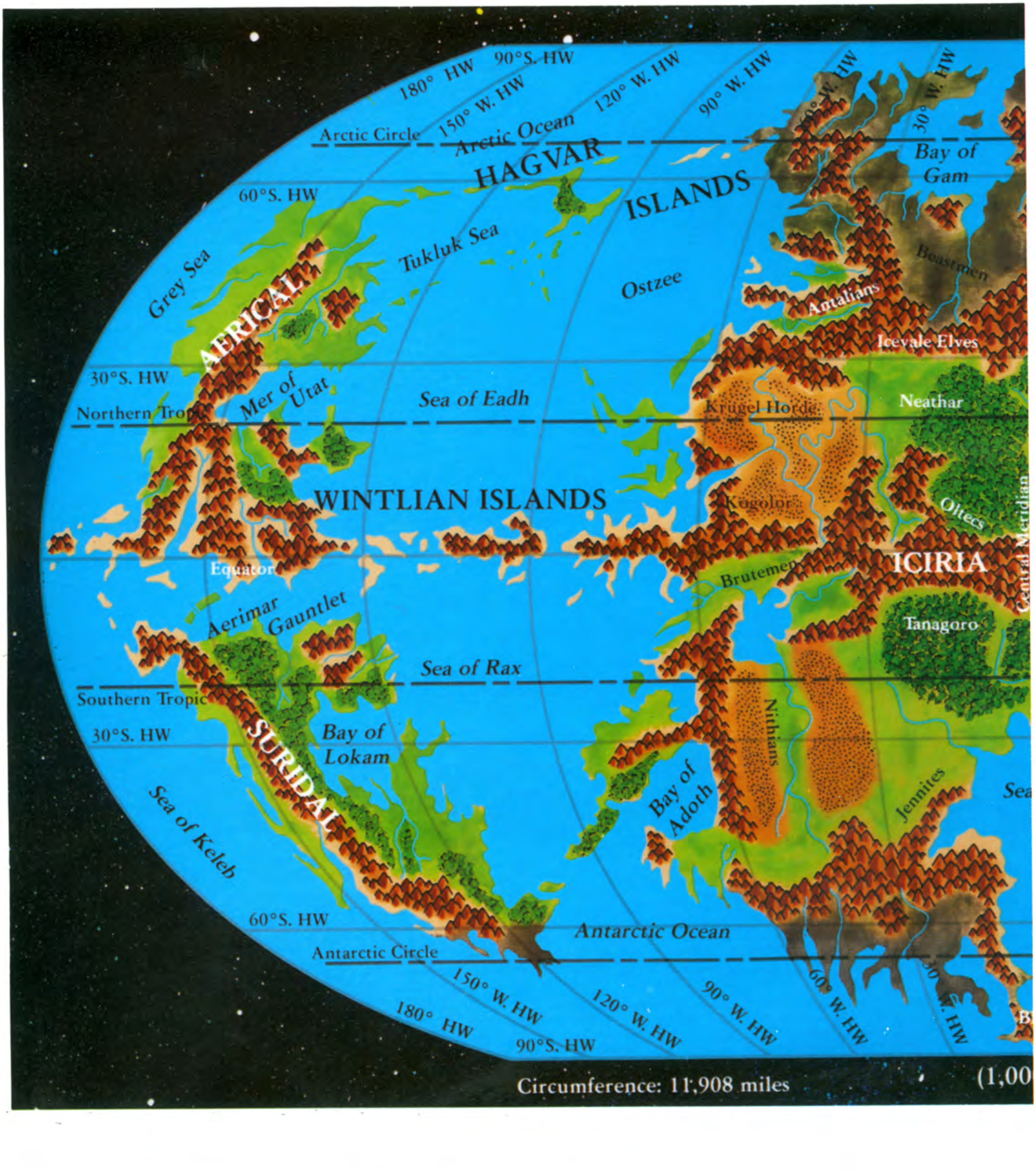

KURDAL
MAGGEFT
ROCKHOME
MAKKRES RIVER
GNOLLS
SALTFIORD
SNOWVALE VALLEY
SNOWVALE
MAKKRES MOUNTAINS
GIANTS
CASTELLAN VALLEY
GNOLLS
EMIRATE OF MAKISTAN
DERAAN
JOTUNVALK PASS
ODHARJOKU
Alt. 15,750 ft
CINSA-MEN-NOO
TEL AL KEBIR
SULBA
YLARUAM
GREAT SA
EMIRATES OF YLARUA
EMIRATE OF ALASYA
SOUTHWESTERN H
KUZNETZ

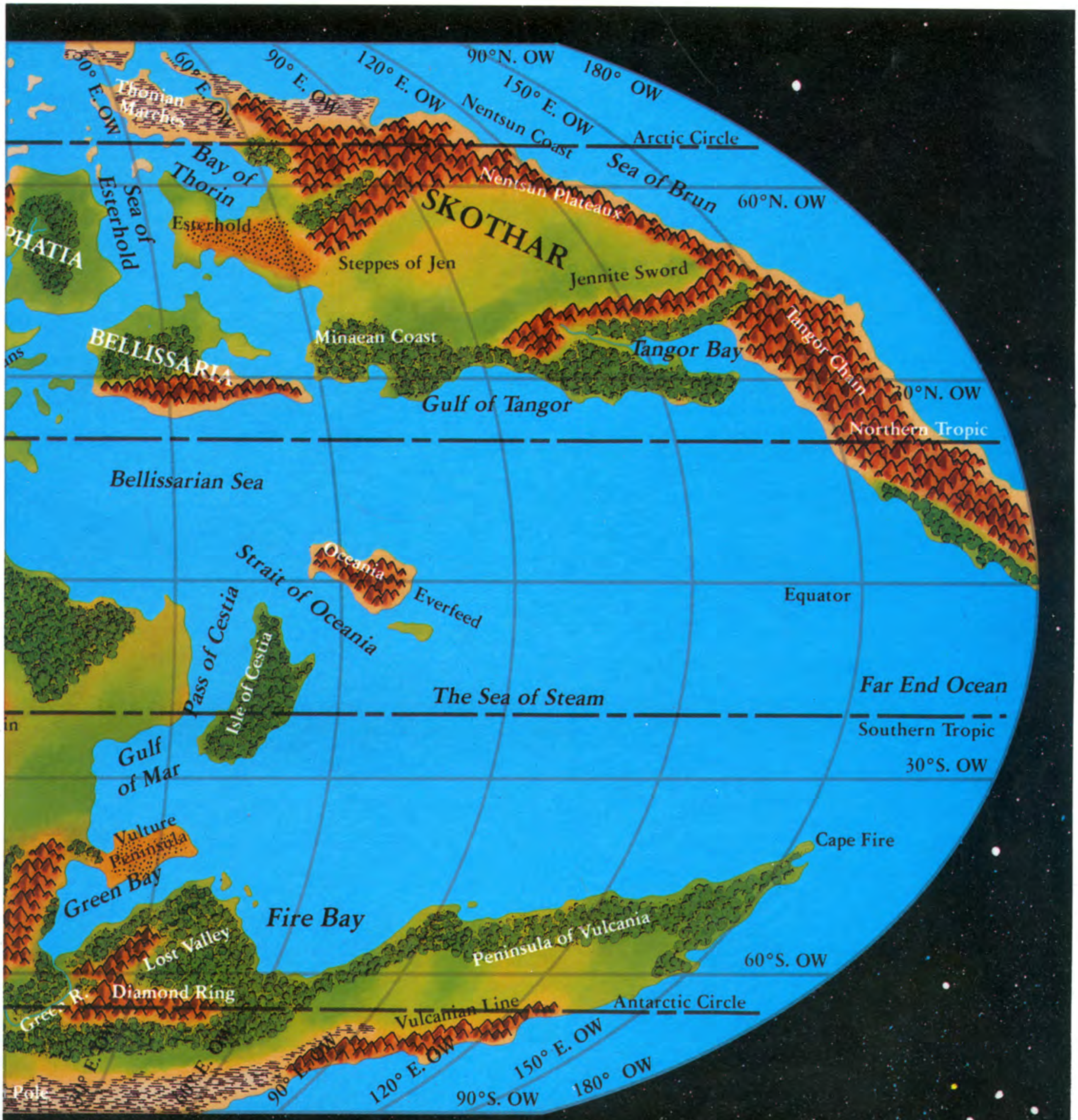

935 FT
LANDS
TY OF HALATHIUS
GOLDLEAF
TAMERONIKAS
Battle of
Tel Abdallah
AC 827
FORT
ZENDROL
RIES
AL
RIVER MESONIAN
RIVER POLITHIUS
RIVER
KANTRIDAE
DUCHY OF
KANTRIUM
KANTRIDAE
DUCHY OF
RETEBIUS
DUCHY
OF
TEL AKBIR
RETEBIUS
GULF OF KANTRIUM
HILLFORK
DUCHY OF THYATIS
TEL AKBI
CITY OF
THYATIS
WER OF
AES
LONE COVE
HILLCAPE
NORTIS
COUNTY
OF LUCINIUS
VANYA'S GIRDLE
PORT HATTI
PORT LUCINIUS
VINTON
CARYTION
NAVAL FORT
PRO
OF
LUCINIUS
OUTPOST
ION
RIVER
STREGGER
HATTIAS
PORTUS
PILUM
CENTURY HILLS
PELION RIVER


HIGHLANDS
KUZNETZ
HEDJAZI
IMPERIAL TERRITORIES
Mt. TARSUS
Alt. 11,380 ft
CTESIPHON
EMIRATE OF DYTHESTENIA
FORT NIKOS
RIVER
KERENDA
GRENDALE
RIVER
BIAZZAN
MARKRAST
BARONY
OF
BUHROHUR
ALTAN TEPES
Mt. LEGIO
Alt. 935 ft
BARONY OF
BIAZZAN
GREENHEIGHT
IMPERIAL
TERRITORIES
FORESTON
CREVONIAN
RIVER
MESONIAN
RIVER
MACHETOS
EMPIRE OF THYATIS
DUCHY OF
RETEBIUS
DUCHY OF
MACHETOS
KERENDAS
DUCHY OF
KERENDAS
BRIDLETON
KERENDAS
OUTPOST
HILLFORK
GRAND DUCHY
OF TERENTIAS
BAYVILLE
JULINIUS
CROSSBONES
TOWER OF
AES
CITY OF
THYA
PORT HATTI
VANYA


ANATHY ARCHIPELAGO
Northern Atlass Ocean
Southern Atlass Ocean
Grey Sea
Gulf of Xog
Gulf of Xateeba
Sea of Keleb
JOMPHUR
Mur Gulf
Beastmen
Neathar
Azcans
Gentle Folk
Malpheggi
Schattenalfen
Merry Pirates
Makai
Traldar
Kubbitts
Milenians
a of Yr
lacklore Elves
Arctic Circle
Antarctic Circle
Northern Tropic
Southern Tropic
Equator
60°N. HW
30°N. HW
90°N. HW
180° HW
90° E. HW
120° E. HW
150° E. HW
60° E. HW
0 AC.)
Scale: one inch equals 756 miles

The Hollow World



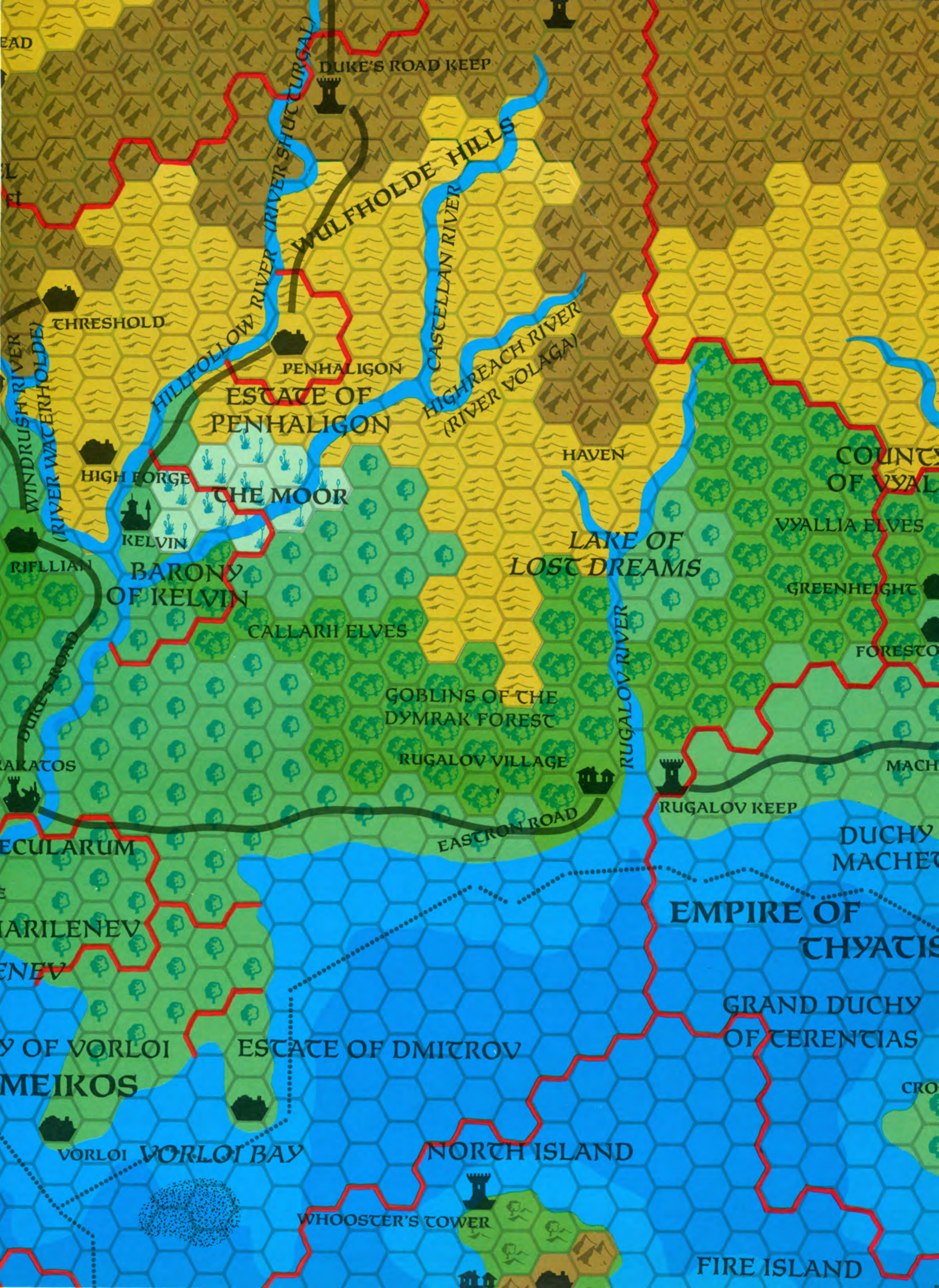


0 AC.)

Scale: one inch equals 1,700 miles

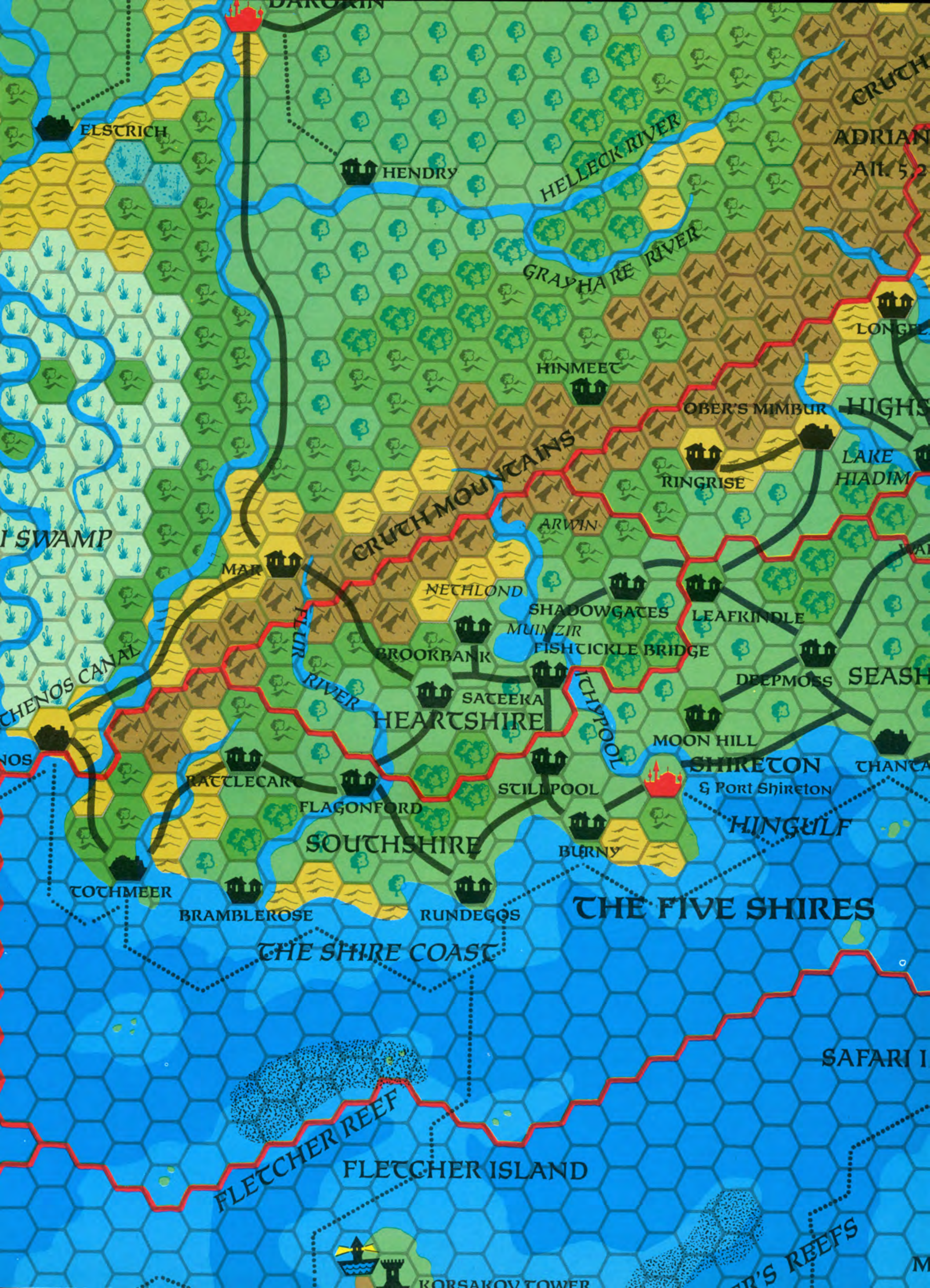
The World of Mystara




DUKE'S ROAD KEEP
WULFHOLDE HILLS
HILLFOLLOW RIVER (RIVER SHUTTURGAL)
CASTELLAN RIVER
HIGHREACH RIVER (RIVER VOLAGA)
THRESHOLD
PENHALIGON
ESTATE OF PENHALIGON
WINDRUSH RIVER (RIVER WATERHOLDE)
HIGH FORGE
THE MOOR
KELVIN
RIFLLIAN
BARONY OF KELVIN
HAVEN
LAKE OF LOST DREAMS
CALLARII ELVES
VYALLIA ELVES
GREENHEIGHT
GOBLINS OF THE DYMRAK FOREST
RUGALOV VILLAGE
RUGALOV RIVER
DUKE'S ROAD
RUGALOV KEEP
EASTRON ROAD
ECULARUM
EMPIRE OF THYATIS
GRAND DUCHY OF TERENTIAS
ESTATE OF DMITROV
MEIKOS
VORLOI
VORLOI BAY
NORTH ISLAND
WHOOSTER'S TOWER
FIRE ISLAND



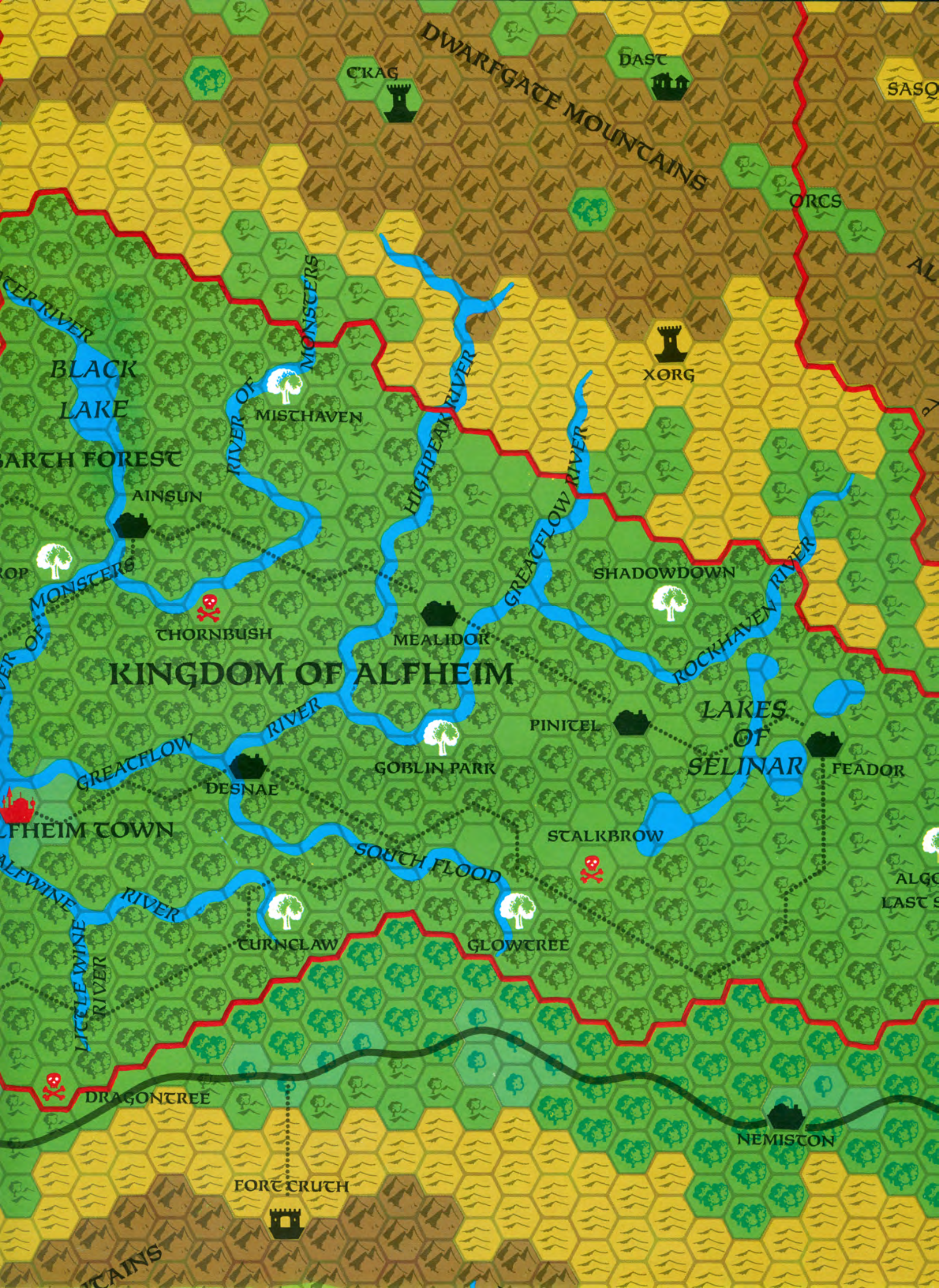
BLACK PEAK MOUNTAINS
ARMSTEAD
ORCS
PEAK
MYSKMYR FALLS
CRUTH RIVER
MAGOS RIVER
GUSTOS RIVER
CRUTH LOWLANDS
Mt. PAVEL
Alt. 5,800 ft
THE LOST
VALLEY OF
HUTAAKA
FOAMFIRE RIVER
BLACKFLAME
AERGRUTH
FIRE ROCK
WERESKALOT
ACHELOS
WOODS
RIVERFORK KEEP
ACHELOS RIVER
VERGE
WINDRUSH RIVER
EASTSHIRE
MALLOWFERN
RIVERFORK
WOODS
WARDLE
BLIGHT
SWAMP
ROLLSTONE
KEEP
RADLEBB WOODS
LUCN
KORISZEGY KEEP
NOB'S BOOTS
COASTFOLLOW ROAD
FORT DOOM
RADLEBB KEEP
BLACK
EAGLE
BARONY
WESTRON ROAD
GULF OF HALAG
MARILENEV VILLAGE
SULESCU VILLAGE
NORTH TOWER
CALATUPOS
SEA OF DREAD



ELSTRICH
HENDRY
HELLECK RIVER
GRAYHARE RIVER
HINMEET
OBER'S MIMBUR
LAKE HIADIM
RINGRISE
CRUTH MOUNTAINS
ARWIN
MAR
NETHLOND
SHADOWGATES
LEAFKINDLE
MUIMZIR
FISHTICKLE BRIDGE
FLUR RIVER
BROOKBANK
DEEPMOSS
SATEEKA
HEARTSHIRE
ICHYPOOL
MOON HILL
SHIRETON
& Port Shireton
RATTLECART
FLAGONFORD
STILLPOOL
HINGULF
SOUTHSHIRE
BURNY
TOTHMEER
BRAMBLEROSE
RUNDEGOS
THE FIVE SHIRES
THE SHIRE COAST
FLETCHER REEF
FLETCHER ISLAND
KORSAKOV TOWER



QUATCH TERRITORY
STYRDAL VALLEY
STAHL
FERRY WAY
LAKE STAHL
GREENSTON ROAD
STAHL ROAD
EVERAST RI
MAGGEFT ROAD
DENGAR
ROCKHOME
EVEMUR
SARDAL PASS & ROAD
STAHL RIVER
ALTAN TEPES MOUNTAINS
GREENSTON
KARRAK CASTLE
EVEMUR RIVER
STAHL LOWLANDS
NORDEAL RIVER
DAROKIN TUNNEL
WARQA
LARODAR RIVER
NITHIA RIVER
URUK
EMIRATE OF MAKISTAN
BUGBEARS
ANRAM
GOBLINS
EMIRATES OF YLARUAM
FORT HOBART
GOBLINS
PARSA
SELENICA
ALTAN TEPES MOUNTAINS
FROST GIANTS
REEDLE
CASTELLAN KEEP


DWARFGATE MOUNTAINS
C'KAG
DAST
ORCS
XORG
BLACK LAKE
RIVER OF MONSTERS
MISTHAVEN
HIGHPEAK RIVER
AINSUN
GREATFLOW RIVER
SHADOWDOWN
ROCKHAVEN RIVER
THORNBUSH
MEALIDOR
KINGDOM OF ALFHEIM
PINITEL
LAKES OF SELINAR
FEADOR
GOBLIN PARK
GREATFLOW RIVER
DESNAE
STALKBROW
SOUTH FLOOD
RIVER
TURNCLAW
GLOWTREE
LITTLEWINE RIVER
DRAGONTREE
NEMISTON
FORT CRUTH



BROKEN LANDS
UDHGAR
Alt. -600 ft
TROLLHATTAN
RED ORCLAND
NATOKA'S GRAVE
Alt. 2,500 ft
Alt. 800 ft
BLACK HILLS
Alt. 450 ft
Alt. 3,000 ft
CAMP
OGREMOOR
Alt. 10,000 ft
SACRED CAVERN
VESUBIAN RIVER
STREEL RIVER
KOL
FORT RUNNELS
CORUNGLAIN
FORT NELL
ARDELPHIA
RENNYDALE
DEW DROP
ELLEROMYR
REPUBLIC OF DAROKIN
IRONBARK
FAVARO
FOESTOP RIVER
DREAM LAND
SHIELDTREE
STREEL RIVER
ANSIMONT
WRASSELDOWN
DOLOS
DAROKIN



VORSCADT
LEENZ
FORT NORDLING
MORLAY
GRAEZ
OSTBRUCK
GLENMOORLOCH
AALBAN
LINDEN
CROWNGUARD
RITTERBURG
ALTENDORF
KLANTYRE
BERGDHOVEN
KOPSTAR
TAVISH
MALINBOIS
LOIR RIVER
HIGH SONDEN
KRONDAHAR
SINGHABAD
BRAASTAR
VYONNES
BERRYM
XIMES
DUNVEGAN
LES HIBOUX
CARN RIVER
FEN RIVER
SKULLHO
PASS CAM
VESUBIAN RIVER
TOURAINE
ISOILE RIVER
TATERHILL
FENSWICK
PRINCIPALITIES OF GLANTRI
GLANTRIAN ALPS
Mt. DE GLACE
Alt. 25,100 ft
WESTHEATH
GLANTRI CITY
BELCADIZ
NEW ALVAR
LIZZIENI
CAURENZE
NYRA
HIGHTOWER
RED RIVER
FORT MONTELEONE
VOLNAY
ERENDYL
REGGIANO
ERIADNA
BLACKHILL
EREWAN
TRINTAN
WYLON
ELLEROVYN
HULEDAIN
ORCUS REX
SILVERSTON
BROKEN L
Alt. -600 ft
UDHGAR

אלפאתיה

תיאור: אלפאתיה היא יבשת רבת־עוצמה של מכשפים, הנמצאת מזרחית לאימפריה התיאתית; היא אינה מוצגת בשום מפה בכרך זה. אלפאתיה שולטת בארצות רבות; בסך הכל, היבשת הראשית וגרורותיה מרכיבות את האימפריה האלפאתית.

יבשת אלפאתיה היא רחבת ידיים ושופעת; היא מחולקת לאומות רבות, עצמאיות למחצה. האזורים הדרום־מערביים, המוכרים ביותר לאורחים מן החוץ, חמימים וממוזגים, וטובים לחקלאות ולמרעה. האזורים הצפון־מערביים קרים והרריים יותר, ועל־כן פראיים יותר ומיושבים פחות מן הדרום. הקטע הצפון־מזרחי של היבשת גם הוא אזור ספר קר; יש בו ישובי אדם מועטים, אולם הוא מלא במגדלי מכשפים ובחווילות־קיץ של אצילי אלפאתיה. החלק הדרום־מזרחי של אלפאתיה שטוח, אדמתו עשירה מאוד והוא מלא חוות חקלאיות. האזור המרכזי של היבשת מכיל יערות עבותים ומסוכנים, שורצי מפלצות ואלפים מסוכנים, בהם נערכים גם ניסוייהם המזעזעים של רוב המכשפים המרושעים.

השליטה: אריאדנה החכמה. חונכה מילדות לשלוט בבני־אדם ולקחה את הכתר מאביה, לאחר הסתבכותו בפלישה היקרה והכושלת לתיאתיס ואיומה של מועצת המכשפים הראשית של אלפאתיה לסלק את המשפחה מן השלטון. בעזרת כשפים היא מצליחה להיראות כבת 30, למרות שגילה האמיתי הוא 80 ויש לה חמישה ילדים בוגרים.

אוכלוסייה: האלפאתים אינם ילידי מישור זה. ביתם המקורי, הנמצא הרחק במישור קיום אחר, הושמד במלחמה בין אסכולות קסם שונות. האלפאתים הגיעו לעולם הידוע, התיישבו בו ובנו אימפריה חדשה, המבוססת על קסם.

ישנם שני סוגי אלפאתים: נפוצים וטהורים. לאלפאתים הנפוצים עור ברונזה ושיער חום (לפעמים אדום). האלפאתים טהורים, מיעוט בקרב האוכלוסייה, הם בעלי עור בהיר מאוד ושיער שחור. לאף גזע אין יתרון חברתי על פני האחר באימפריה.

כל מטילי הלחשים נחשבים באימפריה לאצילים; מי שאינו מטיל לחשים אינו נהנה מזכויות רבות. מטילי־הלחשים ואלה־שאינם־מטילי־לחשים חיים תחת מערכות חוק שונות, כאשר החוק מעדיף (מטבע הדברים) את מטילי הלחשים.

סנדסוול: הבירה הממלכתית של אלפאתיה ממוקמת בדרום־מערב היבשת. זוהי עיר גדולה המונה חצי מיליון תושבים ויש בה אין־ספור ארמונות ענק. היא מקושטת ומוגנת על־ידי לחשים, ולרוב מכנים אותה "העיר שנבנתה מקסם".

אפשרויות להרפתקה: אלפאתיה היא ארץ קסומה מלאה קוסמים, אשר יוצרים לחשים חדשים (או גונבים אותם זה מזה) ומפלצות חדשות (הבורחות, לעיתים קרובות, ממכלאותיהן ויוצאות למסעות הרג מטורפים).

אזורים אחרים

שבטי אטרוחין: הרמה הירוקה, היער ואזורי הגבעות מיושבים על־ידי שבטי רועים וציידים, החיים בכפרים קטנים. כל הכפריים טוענים כי הינם צאצאי הגיבור העתיק אטרוחין. אם מאיימים עליהם במלחמה, הם יתאחדו תחת שליטתו של מנהיג זמני נבחר. תרבותם דומה לתרבות האינדיאנית הקדומה.

האדמות השבורות: זוהי ארץ חרבה של גבעות, הרי טרשים, בקעות חסרות צמחיה וקניונים, אשר הושמדה לפני שנים רבות באסון מעשה־ידי־אדם. מאז, היא הפכה לארץ מכוערת וחסרת תועלת. גרים בה רק דמויי־אנוש; אין־ספור שבטי אורקים, קובולדים, גובלינים, הובגובלינים, עוגים, טרולים ושאר גזעים, השונאים את בני־האדם שגירשו אותם לכאן. לעיתים הם מתקבצים למסעות פשיטה על הארצות הסמוכות. ארץ ספר זו היא קשה ומסוכנת, אולם השמועות חוזרות ומספרות על אוצרות קסומים גדולים אשר הוצפנו בה לפני האסון.

מערות אלף־הצללים: לפני שנים רבות, האלפים ניצלו מאסון שירד על האדמות השבורות וברחו אל תוך האדמה, בה מצאו מערות עמוקות להגנתם. כיום, מן המערות האפורות והקודרות הללו, הם יוצרים קשר עם עולם הקרקע, כדי ליזום ולתכנן השתלטות על אלפהיים או כדי לנסות ולסכסך בין המדינות השונות. אלף הצללים הוא עדין ובהיר יחסית לאלפים של העולם החיצון. חברתם סגורה ומסתגרת; הם פוחדים מנציגי הגזעים החיים על פני הקרקע ומתנהגים כלפיהם בחשדנות.

חאנות אטנגר: רמות צפוניות אלה הן רחבות, שטוחות ובעלות מרחבי־דשא שטופי רוחות. שולטים בהן נוודי השבט המוזהב, ציידי הרמות האטנגריים דומים מאוד למונגולים. הם אוהבי מלחמה, וכאשר הם מתאחדים, הם מהווים סכנה גדולה לכל האומות המקיפות אותם. "בירתם" היא עיר האוהל (יורט), המונה כמה אלפי אזרחים, הנודדים בכל רחבי אטנגר. במרכזה נמצאות פגודות החאן המוזהב – שורת אוהלים מוקפים קישוטי עץ.

ההלדאנים החופשים: ההלדאנים הם אנשים בהירי־שיער ופראיים, הנוהגים לצוד, לדוג ולגדל יבולים בחוות מבודדות. הם קשורים לאנשי היארלדומים, אולם אינם מכירים בכל שליט גבוה מראש המשפחה. תרבותם דומה לתרבות איסלנד בימי־הביניים.

מלכות אירנדי: ספינות הסוחר של אירנדי הן יריבות לאלו של תיאתיס. ארמון המלוכה המרהיב חצוב כולו מאלמוג לבן ועצום. המלך והמלכה הם לרוב הרפתקנים גיבורים פופולריים; אולם אין להם כוח ממשי, והם משמשים רק כדמויות־על. השליטה האמיתית נמצאת בידיהן של מספר משפחות אצולה (מה שהופך את אירנדי לאוליגרכיה). החוקים נוטים להיות בלתי־רשמיים, והם נכפים על־ידי החזק. למרות שלאירנדי יש צי גדול ומקצועי, שודדי־ים רבים פועלים במימיה.

גילדות מינורתאד: האי מינורתאד הוא סידיקרטיה. הממשלה מורכבת מראשי גילדות הסוחרים השונות. רובם דמויי־אדם, והאלפים מהווים רוב. התושבים הם בעלי מודעות מעמדית גבוהה. הם שמרנים ומעדיפים מסחר על־פני מלחמה. הם שומרים על נייטרליות במחלוקות שבין תיאתיס לאלפאתיה; הם סוחרים ומעבירים טובין לשניהם. גיוס, במיוחד כנגד שודדי האיים של אירנדי, הוא עיסוק מקובל.

נורוולד: מצפון ליארלדומים של היבשת הראשית שוכנת ממלכת נורוולד, אשר נחצבה על חוף סלעי על־ידי אשפי־מלחמה דגולים – הרפתקנים מדרגה גבוהה מאוד (15+), אשר השתוקקו לאזורי שליטה משלהם. אשפי־המלחמה נאמנים לרוב לאלפאתיה, אך הם עסוקים עד מעל לראש בתככים מקומיים, בפלישות של ענקי כפור בלתי חברותיים ולעיתים גם בפלישות בהיקף מלא של כוחות אלפאתיה או תיאתיס. לנורוולד יש מסורת ארוכה של השתלטות על אזורי ספר, וצפוי כי תמשיך להתרחב גם בעתיד.

הרפובליקה של דרוקין: הרפובליקה מרוכזת סביב בירתה, דרוקין. עושרה מבוסס על המסחר מאגם אמסורק (אגם פנים־יבשתי גדול), מנהר סטריל, נתיב המסחר המזרחי והסחר הימי המחלחל דרך הביצה המפלאגית. דרוקין היא פלוטוקרטיה. הממשלה מורכבת מראשי משפחות הסוחרים העשירות. תרבותה מזכירה את ונציה או את גנואה באיטליה של תקופת ימי־הביניים. בעוד האזורים המיושבים בטוחים יחסית, אזוריה הפראיים מסוכנים מאוד.

ארכיפלג תנגיות': קבוצת איים זו ממוקמת כ־1,500 ק"מ דרומית ליבשת הראשית. מעט הפרטים הידועים על תנגיות' מורכבים ברובם ממיתוסים ומאמונות תפלות, אולם יש בה לפחות אזור אחד של "עולם אבוד", ולאיים רבים יש ג'ונגלים טרופיים, בהם דרים שבטים פרימיטיביים, אראניא (עכבישים תבוניים) ורקסטא (אנשי־חתול).

העולם החלול

כוכב העולם הידוע אינו כדור חומר כמו כדור הארץ; למעשה, הוא חלול. שמש קטנה תלויה במרכז החלל, ופתחים גדולים בקטבים מתירים מעבר בין העולם החיצוני והפנימי. פני העולם הפנימי נקראים "העולם החלול", וזהו מקום מיסתורין עתיק.

הפתחים הקוטביים, המוליכים לעולם החלול, הם רחבים כל־כך, עד כי הירידה הדרגתית מאוד. דבר זה, בנוסף לעובדה שהאזור עטוי ערפל תמידי, גורמים לכך שבני־אדם עשויים לנוע מן העולם החיצוני לפנימי (ולהיפך) מבלי להיות מודעים לכך.

השמש הפנימית מטילה אור תמידי על העולם החלול: הלילה לעולם אינו יורד, ויצורים הרגישים לאור השמש (כמו ערפדים) נדירים מאוד.

העולם הפנימי הוסתר במשך תקופה ארוכה מן העולם החיצוני – רק חוקרים מעטים מן העולם החיצוני מצאו דרך אל העולם הפנימי ושם מצאו את מותם, נשארו מרצונם החופשי או יצאו ופירסמו את תגליותיהם. עד היום, דבר קיומו של העולם החלול אינו ידוע לרוב תושבי העולם החיצוני.

העולם החלול הוא ביתם של מפלצות, חיות ענק ותרבויות שנכחדו מזמן מן העולם החיצוני. כל החיות פרה־היסטוריות המוזכרות בפרק 14 נפוצות בעולם הפנימי. כמו כן, בעולם הפנימי מצויות גם אומות, שצאצאיהן הם התרבויות הקיימות כיום בעולם החיצוני.

העולם החלול הוקם על־ידי בני האלמוות מן העולם הידוע. השפעתם שמרה על התרבויות בו כמעט ללא שינוי; כל תרבות נשארה קפואה ברמה התרבותית והטכנולוגית אליה הגיעה בשעה שהובאה לשם. המפות מציגות אחדות מאומות העולם החלול, כולן נמצאות ביבשת הגדולה של איקירה.

הערה חשובה: במפות העולם החלול כיווני מזרח ומערב רשומים במהופך, בשל השפעת תנאי השטח השונים. על־כן, אם הצפון נשאר למעלה, בעולם החלול המערב יהיה מימינו ואילו המזרח יהיה משמאלו.

התאמות לחשים

לחשים אינם פועלים בעולם החלול כפי שהם פועלים בעולם החיצוני. רשימה מלאה של השינויים בלחשים ניתנת בערכת המשחק "העולם החלול". הם אינם ניתנים כאן, כדי שהרפתקנים המגיעים לעולם החלול יוכלו לגלותם בעצמם.

אזורים חשובים בעולם החלול

אימפריית אצקאן: תרבות עתיקה של אנשים שעורם בגוון ברונזה, הנמצאת בקרבת ג'ונגלים וחוות. רוב האוכלוסיה חיה בכפרים החקלאים, אולם לאימפריה יש גם מספר ערי אבן גדולות, שניתן לזהותן על־פי פירמידות המדרגות הגדולות שבהן. למרות שרוב האנשים הם בעלי נטייה נייטרלית, האימפריה נשלטת על־ידי כוהנים מרושעים, המצייתים לאצאנטאטל – בן־אלמוות מספירת האנטרופיה (מוות). ברוב המקרים, זרים שנתפסים מוקרבים בארץ זו לקורבן, כפי שנהוג היה בימי השיא של האימפריה האצטאקית.

האנשים העדינים: יערות אלה הם ביתם של האלפים שוחרי השלום. תרבותם בסיסית (אולם מתקדמת יותר מניתי'ר) וחברתם אינה מתמחה. האלפים חיים בקבוצות משפחתיות קטנות. הני'תר והדינוזאורים אינם נכנסים מרצונם לארצות האנשים העדינים. הרפתקנים יגלו כי ארץ זו היא מקום בטוח, בו יוכלו לנוח.

ארצות ג'ניט: המישורים שמדרום לטאנגורו וממערב לניתיה מיושבים על־ידי ציידים פראיים, העוקבים אחרי עדרי אורוך גדולים (סוג קדום של בקר). אלה הם לוחמים רכובים ופרועים, בעלי עור שחום ושיער חום, הבזים לתרבויות בלתי־רכובות. הם לוחמים בטאנגורו ובניתיים גם יחד.

ממלכת ניתיה: אומה זו, באזוריה הדרום־מערביים של יבשת איקירה, דומה מאוד למצרים הקדומה שבעולם האמיתי. הנייתים הם גזע שחום־עור של בוני מצבות. הם אנשים אדוקים מאוד ושליטם, פרעה, הוא תמיד כוהן. הם גם עשירים מאוד; כספם בא להם מן התבואה אותה הם מייצאים ומן הזהב אותו הם חוצבים. הניתיים הם אויביהם הגדולים של המילניאנים, למרות אזור הספר הגדול והשבטים הפראיים המפרידים בין שתי האימפריות.

עמק קוביט: מדרום לצ'אטנלאפן ומצפון לאימפריה המילניאנית נמצא עמק קוביט. הרפתקנים המגיעים לעמק זה אינם שבים ממנו, והמקום עדיין אפוף מיסתורין.

ביצת מאלפאגי: ביצה קדמונית זו מיושבת בעיקר על־ידי לטאישים, בעלי תרבות מתקופת הברזל המוקדמת. חברתם השבטית היא מאטריארכלית, והם מאמינים בבן האלמוות קא. לעיתים קרובות הם מדריכים משלחות פשיטה מאצקאן ומשאטנאלפן בדרך הביצה למען יהרגו אלה את אלה. ברוב המקרים הם טריטוריאליים מאוד, ויהרגו במיוחד את ניתיים (אויביהם הקדומים, עוד מן התקופה בה חיו שניהם בעולם החיצוני).

הפיראטים העליזים: הפיראטים העליזים החיים באיים מרוחקים במערב נוהגים לבזוז אוניות המשייטות בימים ובערי– חוף בקרבת קו המשווה של אימפריות אצקאן ומילאניה. מדי פעם, הפיראטים ינחתו ויבזזו ערים שלמות, כשהם פושטים לעיתים על ערי הבסיס, אלה של אלה. מזגם העליז הוא אגדתי, וכך גם תעוזתם. תרבותם דומה מאוד לתרבות הבוקנירים והפיראטים של האיים הקריבים, אולם אין להם אבקת שריפה.

האימפריה המילאנית: דומה מאוד ליוון הקלאסית בימי גדולתה; האימפריה מוגנת על־ידי חיילים, החבושים בקסדות עטויות נזר ונושאים חניתות ארוכות וחרבות קצרות. היא שולטת על רוב חלקה הדרומי של איקירה. אנשיה ידועים מאוד באדריכלות: בתיהם גדולים ומבני הציבור שלהם עשויים שיש; פסליהם אקזוטיים ומקדשיהם ניצבים על עמודים; דרכיהם חזקות וחומותיהם בצורות. הם אויבים מושבעים של הניתיים ושל שאתנלאפן, אף כי לעיתים קרובות פושטים עליהם גם הפיראטים העליזים.

ארצות ניתי'ר: מישורים, יערות וג'ונגלים פרה־היסטוריים, המאוכלסים בצפיפות על־ידי בני־אדם מתקופת האבן, הנקראים אלף השבטים של ניתי'ר. שבטים אלה נלחמים לעיתים קרובות אלה באלה, אולם יתאחדו כדי לסלק פולשים. באזור מצויים דינוזאורים רבים וחיות פרה־היסטוריות אחרות. השפה הניתי'רית המדוברת פה אינה השפה המדוברת בכל העולם החלול.

מערות שאתנלאפן: אלפים תת־קרקעיים אלה חיים בהרים הנמצאים בין אצקאן ומילאניה. אלה הם צאצאי אלף הצללים, שמצאו את דרכם לעולם החלול בטעות. מכיוון שהם רגישים לאור השמש ונפגעים ממנו (1 נקודת פגיעה/שעה), הם שונאים את כל מי שיכול לסבול את החמה. רובם מאמינים באצנטאאל הרשע... עובדה שאינה מונעת משאתנלאפן ואצקאן להילחם אלה באלה כל אימת שהם בוחרים לעשות זאת.

מישורי טאנגורו: מערבה מניטיה נמצאים שבטי הטאנגורו. הם חיים בכפרים מפוזרים, שם הם רועים את עדריהם (אורוך) ומגדלים תבואה. הלוחמים הם גיבורים שחורים ופראיים, הנלחמים בהצלחה נגד ג'ניט, והודפים פלישות תקופתיות מצד הניתיים והמילאנים. תרבותם דומה לזו של שבטי הזולו באפריקה.

ביבליוגרפית למקורות מערכות המו"ד

חלקם של המקומות המוזכרים בפרק זה תוארו ביתר פירוט בעזרי משחק שפרסמה חברת **מיצוב בינלאומי בע"מ**. אם אחד המקומות מעניין אותך, תוכל לחפשו בכלי העזר המתאים.

רשומון 1 - דוכסות קרמאיקוס הגדולה.
רשומון 2 - אמירויות ילארום.

נספח 2: המרה למשחק מו״ד מורחב

משחק **מבוכים והדרקונים מורחב** פותח מתוך משחק מו״ד ויצא לראשונה באמצע שנות השבעים. למרות שמוצרי מו״ד המורחב אינם מתאימים ישירות למשחק זה, ההנחיות המופיעות להלן יעזרו לך, אם תרצה להשתמש במוצרי מו״ד המורחב במשחק שלך או להיפך.

מדריך מקוצר למוצרי משחקי מו״ד ומו״ד מורחב נמצא בסוף נספח זה.

מדוע להמיר?

מדי פעם, תרצה להעביר דמויות, מפלצות או הרפתקאות שלמות ממשחק זה לאחר.

ייתכן שהינך, למשל, שליט מבוך במשחק מו״ד, הנהנה מאחד מעזרי משחק מו״ד המורחב, וברצונך להמירו למו״ד הבסיסי כדי שתוכל להשתמש בו במערכה שלך.

או, אולי הינך שחקן מו״ד, המגיע למקום בו משחקים רק במו״ד מורחב. אתה מוצא שה״מ חדש, המוכן להתיר לך להשתמש בדמויותיך המנוסות... אולם תחילה עליך להתאימן לעולם שלו – עולם מו״ד המורחב.

מו״ד מורחב

מו״ד המורחב מפורט הרבה יותר ממשחק מו״ד. יש בו יותר סוגי דמויות, יותר נטיות, יותר מפלצות ויותר חוקים. בעוד מערכת חוקי מו״ד מאפשרת צמצום מצב לגלגול קוביה אחד או למשתנה יחיד אחר, במערכת חוקי מו״ד המורחב יש, בדרך כלל, חוק מפורט הרבה יותר, הכולל משתנים רבים יותר ומאפשר כיסוי מעמיק יותר של מצבים.

מכיוון שמשחק מו״ד המורחב מפורט הרבה יותר ממשחק מו״ד, הוא משמש לעיתים קרובות בתחרויות ובכנסים, שם שיפוט עיקבי הוא מרכיב רב חשיבות.

עדיין, קל ללמוד את משחק מו״ד הבסיסי, המשחק בו מהיר יותר וקל יותר ללמדו לשחקנים חדשים.

החוקים העיקריים של מו״ד המורחב

ההוצאה השניה של החוקים העיקריים של מו״ד המורחב כוללת את: ספר השחקן (לשחקנים), מדריך לשליט המבוך (לשה״מ) ושלוש אסופות מפלצות (המכילות את מפלצות המשחק). ישנם גם עזרי חוקים מיוחדים ותיאורים רבים של מערכות מו״ד מורחב, כמו גם הרבה הרפתקות, עזרים ואפילו נובלות המבוססות על עולם זה.

ההבדלים במשחק

ההבדלים החשובים ביותר הדורשים התאמה הינם בתחום יצירת הדמויות והקרב, משום שחוקים אלה משפיעים על איזון המערכה יותר מכל. ביניהם:

* לדמויות מו״ד המורחב יש, בדרך כלל, ערכי תכונות גבוהים יותר, במיוחד אם משתמשים באחדים מן החוקים האפשריים ליצירת דמויות. עם זאת, הבונוסים לערכי תכונה גבוהים ניתנים, באופן כללי, מן התוצאה 15 ולא מ־13.
* דמויות עולם מו״ד המורחב משתמשות לרוב בקוביות שונות לגלגול נקודות הפגיעה (לדוגמא, לוחמים מגלגלים ק10).
* במו״ד מורחב הכוהנים מקבלים לחשים כבר מהרמה הראשונה, ולעיתים מתחילים אפילו עם שניים או שלושה לחשים.
* מערכת חוקי מו״ד המורחב מפרידה בין מקצוע הדמות לבין גזע הדמות. קיימות אפשרויות שילוב רבות של גזעים ומקצועות (למשל, גמד לוחם/גנב).
* מערכת נטיות מו״ד מורחב מוסיפה את הציר טוב־רוע לציר משחק מו״ד סדר־תוהו, וכך מאפשרת פירוט רב יותר (סדר־טוב, תוהו־נייטרלי וכדומה).
* לחשי עולם מו״ד מורחב מסובכים יותר. בעוד במו״ד הבסיסי ישתנו גורם אחד או שניים בלחש בעקבות דרגת מטיל הלחש, בעולם מו״ד מורחב עשויים להשתנות כל הגורמים או כמעט כולם (טווח, משך, אזור השפעה). כמו כן, לחשים רבים יותר יוכלו להיות מוטלים במהופך או בעלי מספר השפעות.
* חפצי הקסם במו״ד מורחב מורכבים יותר; רבים מהם ממלאים שלושה תפקידים נפרדים ואף יותר.
* בשני סוגי המערכות נעשה שימוש בשיטות שונות למדידת הזמן בסיבובי קרב (דבר המשפיע על מהירות ההיתקלות).
* בעולם מו״ד מורחב סקאלת הדרג״ש היא בת 10 נקודות.



* כלי־הנשק של מו"ד מורחב גורמים נזק שונה כאשר משתמשים בהם נגד יצורים הגדולים מגודל־אדם וכנגד יצורים הקטנים או שווים בגודלם לאדם.
* מחיר הציוד וערכי העומס שלו נבדלים בשני המשחקים.
* לאחדים מחוקי מו"ד האפשריים (תמרוני הלוחם, מומחיות בנשק וכדומה) אין מקבילה בעולם מו"ד מורחב.

מלבד הבדלים אלה, המערכות מאוזנות בצורה שונה. בעולם מו"ד השחקנים פורשים בדרגה 36; עולם מו"ד מורחב מעודד דמויות לפרוש בסביבות דרגה 20.

המרה בין המשחקים

בחלקים הבאים נתאר כיצד להמיר פריטים ממשחק למשחק. בכל המקרים, המרת דמויות ופריטים אחרים ממערכה למערכה תפוקח ותאושר על־ידי שה"מ המארח.

שינויי מציאות

אחת ההנחות הנוחות, היא שעולמות מו"ד ומו"ד מורחב הן שתי מציאויות אלטרנטיביות, במימדים חלופיים. מעבר דרך המחסום הבין־מימדי גורם לשינויים אחדים בדמות ובציודה, חלקם לא יהיו ברורים מיד.

למשל, דמות בעלת אוצר רב, הנכנסת למשחק בו האוצר מועט, יכולה לגלות שכמעט כל אוצרה נעלם, ובעוזבה אותו תיאלץ להמשיך בחיי ההרפתקות. כמו כן, דמות בדרגה נמוכה, המצטרפת למערכה בה הרמה הממוצעת של החבורה גבוהה, יכולה לגלות כי זכתה במספר דרגות. לעומת זאת, חפץ קסום רב־עוצמה, ששה"מ סבר כי יתאים, אך מסתבר כי הוא גורם לחוסר איזון, עשוי להפסיק לפעול למשך מספר שבועות או חודשים מרגע המעבר בין המימדים.

דמויות

כשאתה רוצה להעביר דמות בין שני המשחקים, השתמש בטבלה הבאה. היא תאפשר לך להמיר את כל פרטי הדמויות החשובים בין המשחקים. כאשר מעבירים דמות ממשחק זה לאחר, הדמות מקבלת את כל יתרונות ומגבלות הגזע והסוג אליו היא מומרת. היא מאבדת כל בונוס או עונש שהיו לה תחת השיטה הקודמת. היא מגלגלת גלגולי התקפה, גלגולי הצלה וכדומה בהתאם למערכת החדשה.

אותו כלל חל גם על המרת ציוד, לחשים וחפצי קסם: השתמש בחוק המקביל במערכה בה אתה עומד לשחק. למשל, אם חרב רחבה במו"ד מורחב גורמת נזק 2ק4, במשחק מו"ד היא תגרום נזק של 1ק8 (כי היא "חרב רגילה").

כל יכולת, מיומנות, לחש, חפץ או פרט אחר שאין להם מקבילה במשחק האחר אובדים, אלא אם שה"מ מעוניין להכניס תיקונים מיוחדים (ראה "המרת סוג אפשרית", בהמשך).

כאשר עוברים מן המערכת המורכבת יותר של מו"ד מורחב למו"ד הרגיל, פשט את תהליכי המשחק ככל האפשר.

טבלת המרת הדמויות

ערכי תכונות	למערכת מו"ד	למערכת מו"ד מורחב
ערכים בסיסיים	השתמש בערכי מו"ד מורחב*	השתמש בערכי מו"ד**
התאמות ערכי התכונות	השתמש במערכת מו"ד	השתמש במערכת מו"ד מורחב

* אם המערכה במו"ד מורחב עושה שימוש בשיטת היצירה של 4ק, הפחת 1 מהדרישות הראשיות ו־2 משאר ערכי התכונות.

** אם מערכת מו"ד מורחב עושה שימוש בשיטת היצירה של 4ק, הוסף 2 לדרישות הראשיות ו־1 לכל שאר התכונות.

בנוסף, כל הערכים הנמוכים מן הערך המינימלי שדורשת המערכת לסוג הדמות יותאמו לערך זה. לא ניתן להתאים שום תוצאה מעל ל־18 או מתחת ל־3.

סוג/גזע	למערכת מו"ד	למערכת מו"ד מורחב
כוהן	כוהן אם בן־אדם*	כוהן אדם
דרואיד	כוהן אם מתחת לדרגה 9 אחרת דרואיד, אדם בלבד.	דרואיד אדם
לוחם	לוחם	לוחם אדם
פלאדין	לוחם אם מתחת לרמה 9, אחרת פאלדין.	פלאדין
אביר	–	לוחם אנושי נייטרלי
נוקם	–	לוחם אנושי רשע
סייר**	לוחם עם מיומנות מרחבים	–
קוסם	קוסם אם בן–אדם, אלף אם אלף, אין אחרים.	קוסם אנושי
מכשף מומחה**	קוסם	–
גנב	גנב אם בן–אדם, אין אחרים.	גנב אדם
פייטן**	גנב עם מיומנות מוזיקליות	–
גמד	גמד	גמד לוחם
ננס**	גמד	–
אלף	אלף	אלף לוחם/קוסם
חצי־אלף**	אדם, אם הוא מסוג יחיד, אלף אם משני סוגים.	–
זוטון	זוטון	זוטון לוחם†
מיסטיקן	–	נזיר††
בן אדם		
מסוג כפול	הסוג הפעיל כרגע	–

* ספירות מו"ד מורחב אינן מומרות היטב. השתמש בכוהן, דרואיד, פלאדין או לוחם, הקרוב ביותר מביניהם. דמויי־האנוש חוזרים בחזרה לסוגם ומאבדים את יכולות הכוהן.

** במו"ד המורחב סוג דמות או גזע.

† אופציונלי, התר בחירה חד־פעמית בין זוטון לוחם/גנב.

†† פרטים מופיעים בספר החוקים ל"הרפתקאות אוריינטאליות", אחרת, לוחם/גנב דו–סוגי (מתקדם כלוחם).

תכונות וכוחות שהיו לסוג הדמות במשחק הקודם ואינם קיימים במשחק הנוכחי אובדים. למשל לוחם בדרגה 15, העובר למו"ד מורחב, מאבד את יכולתו להשתמש בתמרון הריסוק, משום שתמרון זה אינו קיים בחוקי מו"ד מורחב. השתמש בחוקי יכולות הגזעים השונים על־פי השיטה אליה אתה ממיר.

נקודות פגיעה	למערכת מו"ד	למערכת מו"ד מורחב
כוהן	הפחת 1 על כל קב"פ	הוסף 1 על כל קב"פ
לוחם (כל)	הפחת 1 על כל קב"פ	הוסף 1 על כל קב"פ
קוסם	אין שינוי	אין שינוי
גנב	הפחת 1 על כל קב"פ	הוסף 1 על כל קב"פ
גמד	הפחת 1 מכל קב"פ ללוחמים בלבד; הוסף 1 על כל קב"פ לגנבים בלבד	הוסף 1 על כל קב"פ
ננס*	הפחת 1 על כל קב"פ ללוחמים בלבד	–
אלף	הפחת 1 על כל קב"פ ללוחמים וסיירים בלבד, הוסף 1 על כל קב"פ לקוסמים בלבד	אין שינוי.
חצי–אלף*	גלגל מחדש כסוג החדש	–
זוטון	הפחת 2 על כל קב"פ ללוחמים בלבד; הפחת 1 מכל קב"פ לכוהנים בלבד	הוסף 2 על כל קב"פ ללוחמים בלבד.
מיסטיקן	–	אין שינוי

* גזע דמות במו"ד מורחב

אם לא צויין אחרת, נקודות הפגיעה הבסיסיות (שמקורן בקוביות הפגיעה) אינן משתנות. כך, לגמד לוחם/גנב, המועבר לעולם מו"ד, יהיה אותו מספר קב"פ ונק"פ כמו שהיה לו בעולם מו"ד מורחב. ההתאמות לנקודות הפגיעה הניתנות לעיל נעשות על־פי קוביות הפגיעה ולא על־פי הדרגה. אלה הן נקודות הפגיעה הבסיסיות, אותן יש להתאים על־פי בונוס הכושר של המערכת בה אתה משחק. לדרגות גבוהות, השתמש בנקודות הפגיעה הנוספות לכל דרגה במערכת אליה אתה עובר.

טבלת המרת הדמויות (המשך)

רמת נסיון	למשחק מו"ד	למשחק מו"ד מורחב
1־12	אין שינוי	אין שינוי
13+	דרגה אחת שווה ל־3 דרגות ניסיון במו"ד. שלוש דרגות שוות לדרגה אחת במו"ד מורחב*	

* עגל כלפי מטה.

שים לב, כי הדרגות הן המומרות, לא נקודות הניסיון. למשל, דמות מו"ד מורחב בדרגה 14 תהפוך לדמות מו"ד בדרגה 18. דמות מו"ד בדרגה 33 תהפוך לדמות מו"ד מורחב בדרגה 19.

דמויות רבות־סוגים במו"ד מורחב ישתמשו בדרגת דמותם במו"ד. דמות דו־סוגית תשתמש בסוג הדמות הפעיל שלה. שה"מ תמיד יכול לשנות את דרגת הדמות כדי לשמור על איזון המשחק.

נטייה

עולם מו"ד: שמור על הנטיות שומר חוק־נייטרלי־תוהו והשתמש בציר טוב־רשע כקו מנחה למשחק התפקידים.

עולם מו"ד מורחב: השתמש בהתנהגות העבר כקו מנחה לקביעת נטייה על הציר טוב – נייטרלי – רשע.

לחשים

השתמש בלחשים המקבילים במערכת אליה אתה עובר. אם לא קיים לחש מקביל, ידיעת הלחש אובדת.

פרטים נוספים	לעולם מו"ד	לעולם מו"ד מורחב
גלגולי הצלה	השתמש בחוקי מו"ד	השתמש בחוקי מו"ד מורחב
כסף	אין שינוי*	אין שינוי*
ציוד	השתמש בחוקי מו"ד	השתמש בחוקי מו"ד מורחב
עומס	השתמש בחוקי מו"ד	השתמש בחוקי מו"ד מורחב

* אולם, יש לאזן את הכמות עימה נותרת הדמות ואת כמות האוצר הקיימת במערכת אליה נכנסת הדמות.

סוג שריון	לעולם מו"ד	לעולם מו"ד מורחב
אין שריון	דרג"ש 9	דרג"ש 10
שריון עור	דרג"ש 7	דרג"ש 8
שריון קשקשים	דרג"ש 6	דרג"ש 6
שריון שרשראות	דרג"ש 5	דרג"ש 5
שריון רצועות	דרג"ש 4	דרג"ש 4
שריון לוחות	דרג"ש 3	דרג"ש 3
חליפת שריון	דרג"ש 1	—
מגן	1– לדרג"ש	1– לדרג"ש

מקבילות לסוג השריון

שריון במו"ד	שריון במו"ד מורחב
עור	עור מחוזק
עור	שריון טבעות קשקשים
בריגנדין או פרווה שרשראות	שריון רצועות, מקובע או לוחות ברונזה לוחות
לוחות קרב חליפת שריון	שריון לוחות מלא

מיומנויות ומומחיות

לעולם מו"ד: במומחיות בנשק, רמת "מומחה" ומעלה מתורגמת למומחיות בנשק רק עבור דמויות לוחמים. אם יותר מכלי־נשק אחד אפשרי, על הדמות לבחור בכלי אחד בלבד. הדמות מיומנת בכל כלי הנשק בהם יש לה לפחות רמת מומחיות "בסיסית".

לעולם מו"ד מורחב: מומחיות בנשק הופכת לרמת "מומחה" בכלי ההתמחות. הדמות מקבלת את כל דרגות המומחיות הנוספות המגיעות לדמות בעקבות רמתה במו"ד.

אין־נשק: השתמש במקבילה הקרובה ביותר במערכת הנוכחית.

הדמות כפופה לכל מגבלות סוג הנשק החלות במערכת אליה היא עוברת. אם שה"מ אינו משתמש בשיטה המקבילה או אם לא קיים כלי־נשק מקביל, היתרון אובד.

המרות אפשריות של סוגי דמויות

רוב סוגי וגזעי הדמויות במו"ד מורחב אינם מאפשרים המרה ישירה למערכת מו"ד, במיוחד הרב־סוגיים והדו־סוגיים שביניהם. אם שה"מ רוצה לאפשר לדמויות מו"ד מורחב לשמור על כוחותיהן המיוחדים, מומלץ כי ישתמש בהנחיות אלה; אנו ממליצים כי רק דמויות העוברות ממערכות מו"ד המורכב ישתמשו בהן.

המרת דמויות מסוג אחד ויחיד

ישנם דמויי־אדם חד־סוגיים שהם כוהנים, קוסמים או גנבים. שילובים אפשריים ניתנים בחוקי מו"ד מורחב.

* קוביות הפגיעה זהות לאלה של בני־האדם מאותם סוגים.
* טבלאות הנק"נ זהות לאלה של סוגי הדמות האנושית.
* המגבלות על ההתקדמות הם כשל דמויי־אדם. לחשים או כוחות גנב אינם גדלים מעבר לדרגה זו, אולם יכולות רמת הקרב של דמויי־האדם גדלות כרגיל.
* יכולות הגזע הן על־פי הגזע.

דמויי־אדם רב־סוגיים

באלה מטפלים כשילוב של סוגי הדמויות הבודדות, מלבד:

* סוג האלף מקביל לדמות לוחם/קוסם במו"ד מורחב. מן מו"ד מורחב אלף לוחם/קוסם מומר לאלף רגיל.
* את קוביות הפגיעה של כל דמויות בני־האדם ודמויי־האדם מגלגלים ומחשבים את ממוצע התוצאות (עגל כלפי מטה).
* משתמשים בטבלאות הנק"נ של הסוג המתקדם בצורה האיטית ביותר לאחר דרגת השם.
* נקודות ניסיון שמתקבלות מופחתות למחציתן.

בני־אדם דו־סוגיים

בני־אדם אלה יכולים לפעול כשני הסוגים, על־פי ההוראות הבאות:

* הם מתקדמים רק כסוג הדמות הפעיל; בסוג הדמות הבלתי־פעיל ניתן להשתמש, אך לא להתקדם.
* הם מקבלים את גלגולי ההצלה הטובים ביותר, בהתאם לסוג ולדרגה.
* הם יכולים להשתמש בכל חפץ קסום שהינו זמין עבור אחד הסוגים.
* הם תוקפים על־פי סוגם ודרגתם – לוחם/גנב 7/5 יתקוף כלוחם בדרגה 7 ויתקע סכין בגב כגנב בדרגה 5.

דרואידים ופלאדינים

ניתן להתיר שימוש בהם במשחק מו"ד גם מתחת לדרגה 9, אם רוצים בכך.

ננסים

אפשר להשתמש בחוקים האפשריים הבאים:

* אם לא מצוין אחרת, הננסים ישתמשו בחוקי הזוטונים.
* ננסים תוקפים ומבצעים גלגולי הצלה כגמדים. ננסים דוברים ננסית, גמדית, גובלינית וקובולדית.
* במקום כוח ההתחבאות של הזוטונים, הננסים ניחנים ביכולות גילוי המלכודות והזיוונות של הגמדים.

נספח 2: המרה למשחק מו"ד מורחב

מפלצות

השתמש בשיטה דומה כדי להמיר מפלצות בין המשחקים. אם מפלצת דומה כבר קיימת במערכת אליה אתה עובר, השתמש בנתוניה. אם לא, השתמש בהנחיות שבטבלת המרת המפלצות. הערכים הנתונים הם אלה שהיו במערכת ממנה אתה עובר.

נתוני מפלצות נוספים בעולם מו"ד מורחב

לנתונים הבאים אין מקבילות בחוקי מו"ד, אולם ניתן למצוא אותם בתיאור המפלצת. השימוש בהם אופציונלי. הנתונים הם:

* **ארגון:** (שבט, עדר, להקה וכך הלאה)
* **מעגל פעילות:** (לילי, מתמשך וכדומה).
* **דיאטה:** (אוכל־בשר, אוכל־עשב וכך הלאה).
* **תלדס:** השתמש במקביל למו"ד, אם יש.
* **התקפות מיוחדות:** השתמש במקביל למו"ד, אם יש.
* **הגנות מיוחדות:** השתמש במקביל למו"ד, אם יש.
* **חסינות ללחשים:** הנח שאין חסינות מיוחדת ללחשים.

אם אתה אוהב כוח מפלצת מיוחד שאינו קיים בעולם מו"ד, תוכל לאמץ אותו במערכתך. למשל, למרות שחסינות ללחשים אינה חוק רגיל, אין סיבה שלמפלצת מסוג מסוים לא יהיה כוח כזה.

טבלת המרת המפלצות

נתונים	לעולם מו"ד	לעולם מו"ד מורחב
דירוג שריון	השתמש בדרג"ש הנתון	השתמש בדרג"ש הנתון
קוביות פגיעה	השתמש בקב"פ הנתון	השתמש בקב"פ הנתון
גודל	השתמש בגודל הנתון	השתמש בגודל הנתון
תנועה	השתמש בתנועה הנתונה*	השתמש בתנועה הנתונה
מספר התקפות	השתמש במספר התקפות	השתמש במספר התקפות
נזק	השתמש בנזק/התקפה	השתמש בנזק
מספר מופיעים	השתמש במספר הנתון	השתמש במספר הנתון
גלגול הצלה כ:	* מפלצות תבוניות מגלגלות כלוחמים ברמה זהה. מפלצות בלתי תבוניות מגלגלות כלוחם במחצית הרמה. * קרובים של גזעי דמויי־אדם מגלגלים כדמוי־אדם בעלי רמה זהה.	* מפלצות מגלגלות כלוחמים בעלי רמה זהה, עם רמת בונוס לכל בונוס 4+ לנק"פ. * אם למפלצת יש אזורי יכולת אחרים (כוהן, מג, גנב), היא תקבל את גלגול ההצלה הטוב ביותר. * אם המפלצת אינה נבונה, היא מגלגלת הצלה כנגד רעלים או קרן מוות ברמה שווה, ונגד שאר הדברים במחצית מן הרמה.
מוראל**	2 או 3 = 2	2 = 2 או 3
	4 או 5 = 3	3 = 4 או 5
	6 או 7 = 4	4 = 6 או 7
	8 = 5	5 = 8
	9 או 10 = 6	6 = 9 או 10
	11 או 12 = 7	7 = 11 או 12
	13 או 14 = 8	8 = 13 או 14
	15 = 9	9 = 15
	16 או 17 = 10	10 = 16 או 17
	18 או 19 = 11	11 = 18 או 19
	20 = 12	12 = 20
אוצר	השתמש במפלצת דומה	השתמש במפלצת דומה
תבונה	השתמש בערך הנתון	השתמש בערך הנתון
נטייה	מפלצות רוע הופכות תוהניות, מבלי להתייחס לנטיות אחרות. בכל המקרים אחרים, השמט את הציר טוב־רוע.	קבע ערך נטייה שני על הציר טוב־רוע, בהתאם לתיאור המפלצת.
ערך נק"נ	חשב מחדש על־פי חוקי מו"ד†	חשב מחדש על־פי חוקי מו"ד מורחב.
סוג מפלצת שכיחות**	קבע, בהתאם לתיאור†† שכיחה = שכיחה לא־שכיחה = נדירה נדירה או נדירה מאוד = נדירה מאד	התעלם שכיחה = שכיחה נדירה = לא שכיחה נדירה מאוד = נדירה או נדירה מאוד
סביבה	השתמש בסביבה הנתונה	השתמש בסביבה נתונה; קבע אקלים בהתאם לתיאור.
משא, מכפלת שריון	הערך על־פי מפלצת מקבילה במו"ד	הערך על־פי מפלצת מקבילה במו"ד מורחב.

* ערך זה נותן את תנועת מו"ד לתור משחק. כדי למצוא את התנועה לסיבוב קרב, חלק בשלוש.

** קרא "מערכת ישנה – נתונים חדשים" בשעת ביצוע ההמרות. הפריט המשני הוא הנתון לו תזדקק במערכת שאליה עברת.

† טבלת הנק"נ נתונה בפרק 10.

†† הגדרות מו"ד נתונות בפרק 14.

חפצי קסם

חפצי קסם יש להמיר לחפצים מקבילים במערכת החדשה. למשל, גלימת האלפים של עולם מו"ד מורחב תהפוך לגלימה אלפית, בדיד אש יהפוך לבדיד כדורי אש וכדומה. אם אין מקבילה, שה"מ יחליט כי החפץ אינו קיים, כי חפץ אחר החליף אותו, או כי הוא מוכן לתרגם את החפץ החדש למערכתו. כאשר ממירים חפצים מעולם מו"ד מורחב למשחק במו"ד, נסה להגביל את השפעותיהם, כך שיהיו פשוטים ככל האפשר.

בני אלמוות ואלים

בני האלמוות של משחק מו"ד והאלים של מו"ד מורחב לא יומרו בין המשחקים.

מידות

מידות המשחק אינן מומרות. השתמש במידות המקבילות במערכת אליה אתה עובר.

דף דמות לשה״מ

לשים על כרטיסיות בגודל למעקב

שם הדמות ______________ דרגה/סוג ______________

נטייה ______________ נק״נ ______________ נק״פ ______

כח ___ כלי נשק/נזק תלד0

תב ___ ______________ ______________

חכ ___ ______________

זר ___ חפצי קסם תמידיים קסם זמני/מטענים

כש ___ ______________ ______________

כר ___ ______________ ______________

______________ ______________

שם השחקן ______________________________

(תכונות מיוחדות, ציוד, ורשימות על גב הכרטיס)

שם הדמות ______________ דרגה/סוג ______________

נטייה ______________ נק״נ ______________ נק״פ ______

כח כלי נשק/נזק תלד0

תב ______________ ______________

חכ ______________

זר חפצי קסם תמידיים קסם זמני/מטענים

כש ______________ ______________

כר ______________ ______________

______________ ______________

שם השחקן ______________________________

(תכונות מיוחדות, ציוד, ורשימות על גב הכרטיס)

דף רישום דמות

שם הדמות: ______ סוג: ______
שם השחקן: ______ נטייה: ______
שליט המבוך: ______ דרגה: ______

תכונות

		התאמות
☐	כח	___ התקפה, נזק, פתיחת דלתות
☐	תב	___ שפות
☐	חכ	___ גלגולי הצלה נגד לחשים
☐	זר	___ גלגולי התקפת קליעים, דרג״ש
☐	כש	___ נקודות פגיעה/דרגה
☐	כר	___ תגובות

נסיון
דרישה
ראשית: ______
התאמת
נק״נ: ______

סה״כ נק״נ

גלגולי הצלה
☐ קרן מוות או רעל
☐ בדידי קסם
☐ שיתוק או הפיכה לאבן
☐ נשיפת דרקון
☐ מטה, קנה, או לחש

דירוג שריון

נקודות פגיעה

נזק ______

קצב תנועה
רגיל:
התקלות:
ריצה:
אחר:

גלגולי התקפה
דרג״ש:
גלגול התקפה נדרש:

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5

תלד0

ציוד נישא

כשרונות וכוחת מיוחדים

אוצר

נישא:	בבית:	מקום אחר:
פ״פ:	פ״פ:	פ״פ:
פ״ז:	פ״ז:	פ״ז:
פ״א:	פ״א:	פ״א:
פ״כ:	פ״כ:	פ״כ:
פ״נ:	פ״נ:	פ״נ:
אבני-חן:	אבני-חן:	אבני-חן:

רשימות דמויות אחרות
שם מלא: ______
שמות ותארים נוספים: ______

גזע: ______ גיל: ______
גובה: ______ שיער: ______
משקל: ______ עיניים: ______

דף ספר לחשים

דמות:

שחקן:

לחשים מעוצמה:

שם הלחש	תיאור קצר	מקור הלחש

לחשים מעוצמה:

שם הלחש	תיאור קצר	מקור הלחש

דף רישום הרפתקה

תאריך אמיתי: ______ מטרה עיקרית: ______

תאריך המערכה: ______ שליט המבוך: ______

מצבת הדמויות

שם	סוג	דרגה	דרג"ש	נק"פ	קסם + משך

מפלצות בהן נתקלו

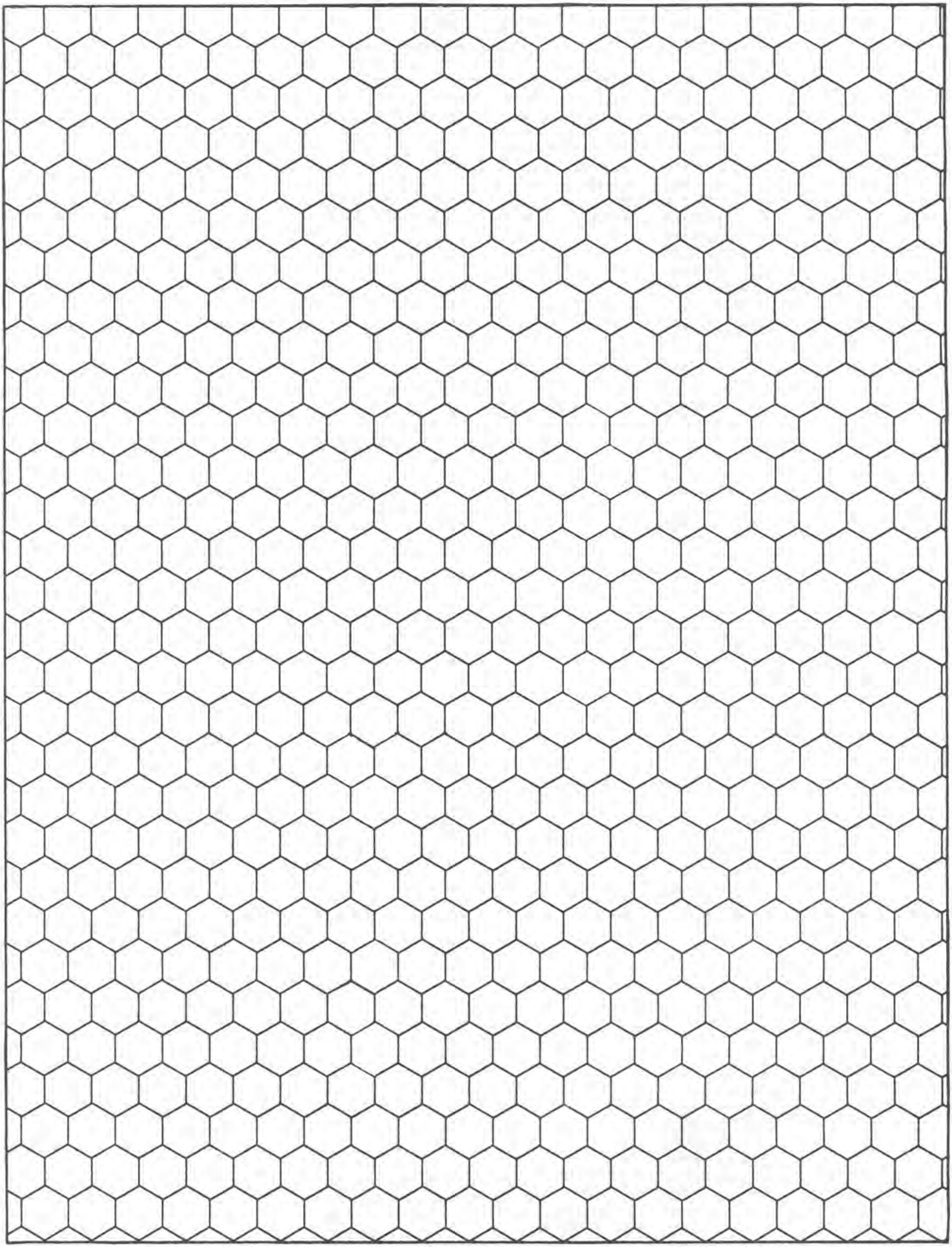
שם	ממ	דרג"ש	נק"פ	תלד0	#הת	נזק	ניצל	תנ	מר	נק"נ

אוצר שנמצא

______

מאורעות ההרפתקה

______



מפתח הלחשים

זהו מפתח של כל הלחשים המופיעים באוגדן זה. הלחשים מסודרים בסדר אלפביתי לנוחותכם, ולצד כל לחש כיתוב בסוגריים. האות המופיעה בתוך הסוגריים מציינת מהו סוג הלחש (כ – כוהנים, ד – דרואידים, ק – קוסמים), והמספר מציין את עוצמת הלחש (1 – לחש מעוצמה ראשונה, וכך הלאה). לפיכך, הכיתוב "(כ 7)" פירושו "לחש כוהנים מעוצמה שביעית". לחשים בעלי מספר כיתובים מופיעים במקומות שונים ברשימות הלחשים שבפרק 3.

אבן לבשר (ק 6)
אור (כ 1, ק 1)
אור תמידי (כ 3, ק 2)
איתור (ד 1)
איתור עצם (כ 3, ק 2)
אצבע מוות: החייאת מתים (הפיך) (כ 5)
אש פיות (ד 1)
בבואת ראי (ק 2)
ביטול קסם (כ 4, ק 3)
ביטול רוע (כ 5)
בלבול (ק 4)
בלבול שפות: דיבור מפלצות (הפיך) (כ 6)
בלבל נטייה: דע נטייה (הפיך) (כ 2)
בקבוק קסם (ק 5)
ברכה (כ 2)
בשר לאבן: אבן לבשר (הפיך) (ק 6)
גדילת חיות (כ 3)
גדילת צמחים (ק 4)
גילוי נעלמים מעין (ק 2)
גילוי סכנה (ד 1)
גילוי קסם (כ 1, ק 1)
גילוי רוע (כ 1, ק 2)
גירוש עץ (ד 6)
גלגול נשמות (ק 6)
גרימת מחלה: ריפוי מחלה (הפיך) (כ 3)
גרימת פחד: הסרת פחד (הפיך) (כ 1)
גרימת פצעים קלים: ריפוי פצעים קלים (הפיך) (כ 1)
גרימת פצעים קריטיים: ריפוי פצעים קריטיים (הפיך) (כ 5)
גרימת פצעים קשים: ריפוי פצעים קשים (הפיך) (כ 4)
דיבור חיות (כ 2)
דיבור מפלצות (כ 6)
דיבור מתים (כ 3)
דיבור עם צמחים (כ 4)
דיסקית מעופפת (ק 1)
דלת מימדית (ק 4)
דלת צמחיה (ד 4)
דלת קסם (ק 7)
דמות מוקרנת (ק 6)
דע נטייה (כ 2)
האטה: האצה (הפיך) (ק 3)
האצה (ק 3)
הגנה מאש (כ 2)
הגנה מברק (ד 4)
הגנה מקליעים רגילים (ק 3)
הגנה מרוע (כ 1, ק 1)
הגנה מרוע ברדיוס 3 מ' (כ 4, ק 3)
הגנה מרעל (ד 3)
הדק (ק 9)
הופעה: היעלמות המונית (הפיך) (ק 7)
הזזת קרקע (ק 6)
החייאת מתים (כ 5)
החייאת מתים מושלמת (כ 7)
היעלמות המונית (ק 7)
היעלמות מעין (ק 2)
היעלמות מעין ברדיוס 3 מ' (ק 3)
היפוך כוח המשיכה (ק 7)
הישרדות (כ 7, ק 9)
הכאה (כ 3)
המארה: ברכה (הפיך) (כ 2)
המסה (ד 5, ק 5)
הנמכת מים (ק 6)
הנפשת חפץ (כ 6)
הנפשת מתים (כ 4, ק 5)
הסוואה (ד 2)
הסרת הקסמה (ק 8)
הסרת מחסום: מחסום (הפיך) (כ 6)
הסרת משימה: משימה (הפיך) (כ 5)
הסרת פיקוד: פיקוד (הפיך) (ק 6)
הסרת קללה (כ 3, ק 4)
הסתבכות (ק 2)
הפיכת מקלות לנחשים (כ 4)
הקסמה המונית (ק 8)
הקסמת איש (ק 1)
הקסמת מפלצת (ק 4)
הקסמת נחשים (כ 2)
הקסמת צמח (ק 7)
הקשחה: המסה (הפיך) (ק 5)
הרדמה (ק 1)
השמדה: החייאת מתים מושלמת (הפיך) (כ 7)
התפוררות (ק 6)
זיוונות (ק 3)
זימון ברק (ד 3)
זימון חיות (ד 4)
זימון חפץ (ק 7)
זימון יסודון (ד 7)
זימון יסודון (ק 5)
זימון מזג אוויר (ד 6)
זרם מטאורים (ק 9)
חושך תמידי: אור תמידי (הפיך) (כ 3, ק 2)
חזיון תעתועים (ק 2)
חזיז ברק (ק 3)
חיזוי מזג האוויר (ד 1)
חימום מתכת (ד 2)
חסינות (ק 9)
חסינות לקור (כ 1)
חרב (ק 7)
חשיכה: אור (הפיך) (כ 1, ק 1)
טיהור מים ומזון (כ 1)
טלקינזיס (ק 5)
יצירת אבן (ק 6)
יצירת אוויר (ק 3)
יצירת אש (ד 2)
יצירת בד (ק 4)
יצירת ברזל (ק 7)
יצירת חיה רגילה (כ 6)
יצירת כל מפלצת (ק 9)
יצירת מזון (כ 5)
יצירת מים (כ 4)
יצירת מפלצות קסומות (ק 8)
יצירת מפלצת רגילה (ק 7)
יצירת עץ (ק 5)
יצירת פלדה (ק 8)
יצירת רעל: ניטרול רעל (הפיך) (כ 4)
כדור אש (ק 3)
כדור אש מושהה (ק 7)
כיווץ צמחים: גדילת צמחים (הפיך) (ק 4)
כיפוף עץ (ד 2)
כפיל (ק 8)
לחש מוות (ק 6)
מבוך (ק 9)
מגיפת חרקים (כ 5)
מגן (ק 1)
מהלך בלתי־נראה (ק 6)
מוות זוחל (ד 7)
מוח פתוח: מחסום מוח (הפיך) (ק 8)
מחסום (כ 6)
מחסום מוח (ק 8)
מילת החזרה (כ 6)
מילת עוצמה הורגת (ק 9)
מילת עוצמה מהממת (ק 7)
מילת עוצמה מעוורת (ק 8)
מילת קדושה (כ 7)
מנעול מכשפים (ק 2)
מנעול קסם: דלת קסם (הפיך) (ק 7)
מסיכת מוח: תע"ח (הפיך) (ק 2)
מסע (כ 7)
מסע (ק 8)
מסע דרך צמח (ד 6)
מעבר צמח (ד 5)
מעבר קיר (ק 5)
מעוף (ק 3)
מציאת השביל (כ 6)
מציאת מלכודות (כ 2)
משאלה (כ 7, ק 9)
משימה (כ 5)
משרת אוורירי (כ 6)
מתכת לעץ (ד 7)
ניטרול רעל (ק 4)
ניתוח חפץ (ק 1)
נשימת מים (ד 3, ק 3)
סגירת שער: שער (הפיך) (ק 9)
סופת קרח (ק 4)
סילוק פחד (כ 1)
סמל (ק 8)
עין המכשף (ק 4)
ענן מוות (ק 5)
ענן מתפוצץ (ק 8)
עצירת איש (כ 2, ק 3)
עצירת זמן (ק 9)
עצירת חיה (ד 3)
עצירת מפלצת (ק 5)
עצירת פתח (ק 1)
פיקוד (ק 6)
פיתומות (ק 1)
פסל (ק 7)
פריצה (ק 2)
קביעות (ק 8)
קוסמות (כ 7)
קורים (ק 2)
קיר אבן (ק 5)
קיר אש (ק 4)
קיר ברזל (ק 6)
קיר פריזמטי (ק 9)
קיר קרח: צורה חלופית לסופת קרח (ק 4)
קליע קסם (ק 1)
קליפה נגד חיות (ד 6)
קליפה נגד צמחים (ד 5)
קליפה נגד קסם (ק 6)
קללה: הסרת קללה (הפיך) (כ 3, ק 4)
קניית ידע (ק 7)
קריאת קסם (ק 1)
קריאת שפות (ק 1)
ראייה על־חושית (ק 3)
ראיית אמת (כ 5)
ריחוף (ק 2)
ריפוי (ק 9)
ריפוי כל (כ 6)
ריפוי מחלה (כ 3)
ריפוי עיוורון (כ 3)
ריפוי פצעים קלים (כ 1)
ריפוי פצעים קריטיים (כ 5)
ריפוי פצעים קשים (כ 4)
ריקוד (ק 8)
רעידת אדמה (כ 7)
רפיסות מוח (ק 5)
שאיבת חיים : שיחזור (הפיך) (כ 7)
שאילתה (כ 5)
שדה כוח (ק 8)
שחרור איש: עצירת איש (הפיך) (כ 2, ק 3)
שחרור מפלצת: עצירת מפלצת (הפיך) (ק 5)
שטח דמיוני (ק 4)
שיחזור (כ 7)
שינוי אחר (ק 4)
שינוי המוני (ק 4)
שינוי כל עצם (ק 8)
שינוי עצמי (ק 4)
שינוי צורה (ק 9)
שיעתוק (ק 5)
שיעתוק כל עצם (ק 7)
שליטה בטמפרטורה ברדיוס 3 מ' (ד 4)
שליטה במזג האוויר (ד 7, ק 6)
שליטה ברוחות (ד 5)
שער (ק 9)
שקט ברדיוס 5 מ' (כ 2)
תיקשור עם מישור חיצוני (ק 5)
תע"ח (ק 2)

מפתח טבלאות

נספח 4: מפתחות

מפתח כללי



מבוכים ודרקונים

אוגדן הכללים

זאב ←

מבוכים & דרקונים

אוגדן הכללים

הקשיבו ! הקשיבו !

בין אם אתה שחקן או שליט - מבוך
אוגדן הכללים של "מבוכים ודרקונים"
הוא המקור המלא לכל המידע שתזדקק לו
במהלך משחק התפקידים המקורי !
האוגדן, המיועד לגילאי 11 ומעלה,
מכיל את שיטת המשחק במלואה
ומאות תוספות מיוחדות, לרבות :

- כל הכללים מסדרת ערכות הקופסה של מו"ד, כולל הערכות למתחיל, למתקדם, למומחה ולאשף.
- קווים-מנחים לפיתוח ומשחק דמויות מדרגות 1-36.
- רשימות מקיפות של כלי-נשק וציוד.
- כללי הרחבה, לרבות מיומנויות וכשרונות.
- סקירה של אתרי המשחק "העולם המוכר" (מייסטרה) ו "העולם החלול" שהם עולמות המערכה הרשמיים של מו"ד.
- כללים להמרת משחקים ודמויות של מו"ד לנתוני משחק של מו"ד מורחב, ובחזרה.
- מספק את כל המפלצות המקוריות מערכות הקופסה המוקדמות.

אוגדן זה המתואם לחלוטין עם ערכת הבסיס החדשה של מבוכים ודרקונים,
מאפשר לשחקנים ליהנות מן הטווח המלא של הרפתקות, החל ממבוכים
וכלה במישורים החיצוניים, כעת, יותר מאי - פעם,
המשחק מבוכים ודרקונים מחכה לך מוכן ומזומן!

מיצוב בינלאומי בע"מ
ביאליק 12, תל - אביב 63324
טל. 03-5255524, פקס. 03-5255523
מסת"ב, 4-051-437-965

מיצוב